HYPER EXCITING MEGA-GAME MAGAZINE!!

# BEEP! MEGADRIVE メガドライブFAN

ATM MOOK

## ▶2誌合体！メガドライブミニ 総力特集号◀

16-BIT

# 42収録タイトル ハイパー紹介!!

重装機兵レイノス
スノーブラザーズ
スペースハリアーⅡ
スラップファイト
ダイナブラザーズ2

アイラブ ミッキー&ドナルド ふしぎなマジックボックス
アリシアドラグーン／ガンスターヒーローズ
ゲームのかんづめ お徳用
ゴールデンアックス／コミックスゾーン
コラムス／魂斗羅 ザ・ハードコア
ザ・スーパー忍
サンダーフォースⅢ

シャイニング・フォース ～神々の遺産～
スーパーファンタジーゾーン／ストーリー オブ トア ～光を継ぐ者～
ストリートファイターⅡダッシュプラス CHAMPION EDITION
ソニック・ザ・ヘッジホッグ2
ダイナマイトヘッディー／大魔界村／ダライアス／タントアール
テトリス®／パーティークイズ MEGA Q／ハイブリッド・フロント
VAMPIRE KILLER／ラングリッサーⅡ
ファンタシースター ～千年紀の終りに～
ぷよぷよ通／ベア・ナックルⅡ／武者アレスタ／モンスターワールドⅣ
魔導物語Ⅰ／幽☆遊☆白書 ～魔強統一戦～

ランドストーカー ～皇帝の財宝～
レッスルボール／レンタヒーロー／ロード・ラッシュⅡ
ロードモナーク とことん戦闘伝説／ロックマンメガワールド

特別付録 ダライアス Perfect Attack

1000ページ超!! BEEP! MEGADRIVE ▶メガドライブ◀ & メガドライブFAN 復刻 DVD-ROM

本誌の次はこの本で
メガドライブとセガのことをもっと知ろう！

セガ入社以来ゲーム機開発に携わり、ＳＧ—１０００から、メガドライブ、セガサターンと家庭用ゲーム機の開発責任者を務め、ドリームキャストを最後に撤退する時には社長として後始末を付けた。そんな著者が、現場からの視点で開発の歴史を綴る。採算を度外視し、最先端のテクノロジーを積極的に取り入れた先鋭的なハードウェアでファンを魅了しつづけた、セガ家庭用ゲーム機開発の裏には何があったのか。ソフトウェア開発の難しさ、開発現場の思いと営業の思惑との齟齬、豪快なオーナー社長が通信に見た夢、強力なライバル企業たちとの奇妙な関係など、全てをその目で見てきた元社長の口から、ゲーム機開発の裏側が赤裸々に語られる！

定価：1300円＋税
本誌と同時発売中
徳間書店

元社長が語る!
セガ家庭用ゲーム機
開発秘史
SG-1000、メガドライブ、サターンからドリームキャストまで
佐藤秀樹

「テトリス」を発売中止にさせた裏技とは？
のろまなマリオに比較広告でソニック圧勝！
日立の事業本部長を呼びつけて叱責？
秋元康が専務をアイドルプロデュース！
アナログ回線で通信しちゃった「早撃ちマック」
セガがソニーの子会社になっていたかも？
1日30万円稼ぐメダルゲーム開発の裏話
……などなど、
セガの元社長が見たゲーム機の開発史

HYPER EXCITING / MEGA-GAME MAGAZINE!!

# BEEP! メガドライブ MEGADRIVE FAN

2019.10
●発行：㈱アンビット　●発売：㈱徳間書店
●本書からの無断転載・複製を禁じます
©ambit 2019

▶2誌合体! メガドライブミニ 総力特集号◀

# CONTENTS


独占取材 **こだわりまくりの「メガドライブミニ」インタビュー**

令和になってもこだわり抜くメーカー・セガ!　今回「メガドライブミニ」にはどんなこだわりが!?

2 プロデューサー セガ・奥成洋輔氏 インタビュー

40 デザイナー セガ・作田善尋氏+梶 智樹氏 インタビュー

6 **2誌読者が待ってた! ランキング上位タイトル特報!**

専門誌2誌の読者ランキング総合順位表で上位入賞の4作を徹底特集!

シャイニングフォース ～神々の遺産／ファンタシースター ～千年紀の終わりに～／ソニック・ザ・ヘッジホッグ2／幽☆遊☆白書　～魔強統一戦～

24/94 **BE MEGA FAN HOT MENU**

「メガドライブミニ」収録タイトルからじっくり遊びたい名作タイトルがここに!

アイラブ ミッキー&ドナルド　ふしぎなマジックボックス／魔導物語I／ランドストーカー／アリシアドラグーン／ラングリッサーII／ロードモナーク とことん戦闘伝説／ストーリー オブ トア ～光を継ぐもの～／モンスターワールドIV／VAMPIRE KILLER／魂斗羅 ザ・ハードコア／スノーブラザーズ／重装機兵レイノス／ハイブリッド・フロント／ゴールデンアックス／ザ・スーパー忍／ベア・ナックルII 死闘への鎮魂歌／ダイナブラザーズ2／レンタヒーロー／コミックスゾーン／ロード・ラッシュII／レッスルボール／コラムス／ぷよぷよ通／テトリス

54 **メガドラ CAPCOM WORLD**

メガドライブでも人気メーカー・カプコンのタイトル3本をお届け!

ストリートファイターIIダッシュ CHAMPION EDITION／大魔界村／ロックマンメガワールド

68 **TREASURE FACTORY DELUXE**

メガドライブにトレジャーあり!　人気の2作に加え スタッフコメントも到着しました

ガンスターヒーローズ／ダイナマイトヘッディー

74 **Shooting Attack**

ハードに戦い 撃ち抜こう!　メガドライブミニ収録のシューティング5タイトルを徹底攻略!

スペースハリアーII／サンダーフォースIII／武者アレスタ／スラップファイト／スーパーファンタジーゾーン

88 **Let's Play! Party Game**

メガドライブミニがあればパーティピーポーも大丈夫!　ただし最大5人まで!

タントアール／ゲームのかんづめ お徳用／パーティークイズMEGA Q

▶COLUMN◀

49 遊星 セガSTADIUM

86 日刊 エムツーニュース

93 Readers Voice

▶COMIC◀

50 ミニミニ ゲームレジェンダーズ!／サムシング吉松

67 アーリエル／九月姫

72 ガン☆ヘディ!／RYU-TMR

110 ある日のメガドライブミニ ／竹本泉


●記事に掲載されているタイトルのスペック表は、そのタイトルが「メガドライブ」に発売された当時のものでです。ゲーム容量、コンティニューの有無、対戦の有無等は、収録ゲームも同じになります。
●言語変更によるバージョン違いは、「メガドライブミニ」の設定で、その言語を選んだ際に、どのリージョンのバージョンが起動するかを示したものです。

# こだわりまくりの「メガドライブミニ」

巻頭インタビュー

# プロデューサー セガ・奥成洋輔氏 インタビュー

初公開！ MDカートリッジ専門誌2誌総合順位表

| 総合 | タイトル（赤文字はメガドライブミニ 収録タイトル） | BEメガ | FAN |
|---|---|---|---|
| 1 | シャイニング・フォース 〜神々の遺産〜 | 9 | 1 |
| 2 | ぷよぷよ | 10 | 2 |
| 3 | ガンスターヒーローズ | 6 | 9 |
| 4 | ファンタシースター 〜千年紀の終わりに〜 | 2 | 15 |
| 5 | 幽☆遊☆白書〜魔強統一戦〜 | 1 | 21 |
| 6 | ソニック・ザ・ヘッジホッグ2 | 20 | 3 |
| 7 | ラングリッサー | 23 | 4 |
| 8 | ソニック&ナックルズ | 12 | 18 |
| 9 | アドバンスド大戦略 ドイツ電撃作戦 | 4 | 27 |
| 10 | ベア・ナックルII 死闘への鎮魂歌 | 15 | 16 |
| 11 | サンダーフォースIV | 19 | 12 |
| 12 | ラングリッサーII | 3 | 30 |
| 13 | ソニック・ザ・ヘッジホッグ | 28 | 5 |
| 14 | ぷよぷよ通 | 22 | 12 |
| 15 | ランドストーカー〜皇帝の財宝〜 | 26 | 9 |
| 16 | モンスターワールドIV | 11 | 27 |
| 17 | シャイニング・フォースII 古えの封印 | 35 | 5 |
| 18 | タントアール | 34 | 8 |
| 19 | スーパーファンタジーゾーン | 25 | 21 |
| 20 | ダイナマイトヘッディー | 33 | 19 |
| 21 | 武者アレスタ | 37 | 16 |
| 22 | ロードモナーク とことん戦闘伝説 | 5 | 50 |
| 23 | ガントレット | 14 | 41 |
| 24 | バーチャレーシング | 23 | 33 |
| 25 | ストリートファイターIIダッシュPLUS CHAMPION EDITION | 32 | 26 |
| 26 | ソニック・ザ・ヘッジホッグ3 | 54 | 5 |
| 27 | サンダーフォースIII | 44 | 20 |
| 28 | レッスルボール | 43 | 27 |
| 29 | 三國志III | 39 | 33 |
| 30 | アイ ラブ ミッキーマウス ふしぎのお城大冒険 | 42 | 30 |
| 31 | アイラブ ミッキー&ドナルド ふしぎなマジックボックス | 62 | 12 |
| 32 | レンタヒーロー | 36 | 39 |
| 33 | エイリアンソルジャー | 16 | 65 |
| 34 | アラジン | 57 | 24 |
| 35 | スタークルーザー | 50 | 41 |
| 36 | ぎゅわんぶらあ自己中心派 片山まさゆきの麻雀道場 | 56 | 35 |
| 37 | 魂斗羅 ザ・ハードコア | 38 | 54 |
| 38 | デビルクラッシュMD | 64 | 36 |
| 39 | ダイナブラザーズ2 | 7 | 94 |
| 40 | Jリーグ プロストライカー 完全版 | 29 | 72 |
| 41 | チェルノブ | 74 | 30 |
| 42 | アリシアドラグーン | 53 | 52 |
| 43 | ストーリー オブ トア 〜光を継ぐ者〜 | 55 | 50 |
| 44 | バトルマニア大吟醸 | 13 | 94 |
| 45 | 新創世紀ラグナセンティ | 72 | 35 |
| 46 | V・V | 46 | 63 |
| 47 | ダイナブラザーズ | 86 | 24 |
| 48 | Jリーグ プロストライカー | 47 | 65 |
| 49 | 炎の闘球児 ドッジ弾平 | 67 | 45 |
| 50 | 信長の野望 武将風雲録。 | 49 | 65 |
| 51 | バトルマニア | 69 | 46 |
| 52 | スーパーストリートファイターII THE NEW CHALLENGERS | 51 | 58 |
| 53 | シャイニング&ザ・ダクネス | 98 | 21 |
| 54 | ふしぎの海のナディア | 52 | 69 |
| 55 | エコー・ザ・ドルフィン | 115 | 11 |
| 56 | 鋼鉄帝国 | 75 | 52 |
| 57 | エクスランザー | 76 | 58 |
| 58 | ベア・ナックル 怒りの鉄拳 | 90 | 46 |
| 59 | Jリーグ プロストライカー2 | 65 | 72 |
| 60 | ハイブリッド・フロント | 8 | 131 |
| 61 | テクモスーパーボウル | 30 | 110 |
| 62 | ロケットナイト アドベンチャーズ | 104 | 36 |
| 63 | ザ・スーパー忍II | 95 | 46 |
| 64 | パーティークイズ MEGA Q | 17 | 126 |
| 65 | NBA JAM | 66 | 80 |
| 66 | ベア・ナックルIII | 111 | 39 |
| 67 | 重装機兵レイノス | 71 | 84 |
| 68 | まじかる☆タルるートくん | 101 | 54 |
| 69 | ワンダーボーイV モンスターワールドIII | 80 | 80 |
| 70 | スーパーモナコGP | 77 | 84 |
| 71 | ザ・スーパー忍 | 79 | 84 |
| 72 | イチダントアール | 108 | 58 |
| 73 | ファンタシースターII 還らざる時の終わりに | 125 | 41 |
| 74 | SUPER大戦略 | 73 | 94 |
| 75 | 餓狼伝説 | 128 | 41 |
| 76 | デザート・ストライク 湾岸作戦 | 89 | 64 |
| 77 | ワンダラーズ フロム イース | 107 | 69 |
| 78 | アイ ラブ ドナルドダック グルジア王の秘宝 | 122 | 54 |
| 79 | モータルコンバットII | 83 | 94 |
| 80 | 提督の決断 | 41 | 142 |
| 81 | バハムート戦記 | 109 | 75 |
| 82 | リスター・ザ・シューティングスター | 45 | 142 |
| 83 | FIFA インターナショナル・サッカー | 93 | 94 |
| 84 | ツインクル テール | 114 | 80 |

この4ページに渡る、まるで「BEメガ読者レース」のようなタイトル表は、「セガサターンマガジン」1995年9月号に載った読者レース最終ランキングと、「大技林'96春」に使われた、「メガドライブFAN」のゲーム成績表の読者ランキングの最終結果（大技林'96春）のうち、メガドライブのカートリッジソフトだけをまとめた、「BEEP! メガドライブFAN」ならではのスペシャルランキング表だ。実はこの表を作ったのが、セガゲームスの奥成洋輔氏であり、この表は「メガドライブミニ」のソフトラインナップ策定に、大いに影響を与えたという。巻頭インタビューではラインナップを決めた氏に、その経緯や、移植を担当した有限会社エムツーとのやり取りなど、開発にまつわるエピソードをお伺いした。

## 会長の一声から始まった「メガドライブミニ」

**――発表から1年半、ついに発売を迎えますが、まずこれまでの開発経緯を振り返らせていただきます。**

**奥成**　「メガドライブ」が2018年で30周年を迎える前の話ですが、任天堂さんが2016年に「ミニファミコン」を発売されましたよね。それをきっかけに、海外も含めて、「セガも（ミニモデルを）出してほしい」という話が前からあったんです。

ただ、海外向けだけですが、「メガドライブミニ」のようなハードウェアを、すでにライセンスアウトして出していたので、自分たちではやらないつもりだったんです。

そこに「日本向けに「メガドライブ」の30周年記念でやってみるのはお祭りとしていいんじゃないか？」という話も出て、最後に会長から「やろう！」という話になったんです。それを2018年の「セガフェス」で発表して、冬に発売しようということで事前から準備を進めていたのですが、アメリカ、ヨーロッパ、いろいろなところから、「我々も欲しい」となりました。ところがもともと日本向けのプロジェクトとして始まったものを、海外モデルまでやったらどうなるかというと、とにかく製造数が全然ちがうわけですね。それに、収録タイトルもリージョンごとにユーザーが喜ぶラインナップにしたい、という話も出て、プロジェクトをやり直すことになりました。

そこからプロジェクトチームを改めて構成して、今のメンバーで作り始めたんです。それが「セガフェス」後の話です。最終的に8月ぐらいに延期の話が決まり、秋に発表しました。その後も「メガドラタワー」やコントロールパッドのバージョン違いなど、いろいろと話が広がって今に至るというわけです。

**――短期決戦で2018年中に発売という最初のプランから、タイトルの移植に関してはエムツーさんと組もうという話だったんですか？**

**奥成**　僕がアジア系のビジネスの部署に異動してきたときに、海外版のライセンスアウト製品の2017年のモデルの監修をやったんですよ。「もし日本で出すならソフトウェア的にユーザーは納得しないだろう」というレポートを書いたことがあって……。その後「メガドライブミニ」を日本で作る話が決まって、「やるんだったら誰が担当でも、とにかくエムツーさんに頼んでくれ」という話をしたところ、「じゃあエムツーに話を通して」と。気がついたらもう全部僕がやることになっていたという（笑）。

## VCのノウハウはあるから大丈夫のはずが…

**――最初からラインナップは決まっていたんですか？**

**奥成**　開発期間が非常に短いプロジェクトになるはずだったので「メガドライブ」の移植実績がある会社じゃないとダメだと。そういう意味でエムツーさん一択でした。社長の堀井さんといつものように話をして、「面白い話があります。でも、ものすごい短期です」と。はじめに声をかけたのは……トップシークレットだったので、発表のタイミングですぐに。その時は「最大で30本ぐらいかな」というやり取りでした。

ソフトラインナップは「Wii」のバーチャルコンソールでやったものがあるので、そこからチョイスして、「ライセンスタイトルもやりたいから、交渉期間の範囲でできるところは相談していくのでどうだろう？」、「それだと期間はこのくらいかな？」という話をしていて。

そのときから「ミニスーパーファミコン」の『スターフォックス2』みたいなサプライズ、「ああいうのもあったらいいよね」という話もしていました。その後、プロジェクトが「すみません、発売は来年になります」となりまして（笑）。改めて話をしたのが2018年の夏ですね。

ソフトウェアに関しては、開発期間が2018年度中みたいな感じのイメージでした。結局少し期間が延びましたが、収録タイトルの数も増えました。「これだけ開発期間があるんだったら」とちょっと欲も出て。最初にプロジェクトリーダーの宮崎が『「メガドライブ」の時代を再現しよう』というテーマを出し、ラインナップを決めようという段階で、「ひとつひとつのタイトルにリスペクトできる数っていったら30ぐらいだろう」っていう話でした。けれど僕がラインナップを組んでみたら、どうやっても30だと時代が再現できない、ということで40にしたんですね。

エムツーさんには「海外版別で40本なんだけど」という話をしたら、「数が多すぎるから厳しい」と言われたんですが、「海外とまったく同じものではないにしろ、ある程度ダブるから大丈夫ですよ」ということになって、70本の開発契約を結びました。でも、前にバーチャルコンソールをやったときは、50本作るのに1年くらいかかっているんですよ。今回は70本を半年ぐらいでやるので、全然期間が足りない。だけど、当時の開発ノウハウがあるので、70本で進めようと。

ライセンスタイトルの交渉もすぐ始めて、ライセンス担当者が担当メーカーに連絡して。当落予想を見込みつつラインナップをまとめるっていうのを春までず〜っとやってました。一方でエムツーさんは許諾されるかどうかわからないものも、とりあえず作る。交渉が確定してから作っていたんじゃ間に合わないので、収録したいゲームはもう無駄になっても作るって。

二転三転しつつ、現在に至るんですけど、その中でさらに『スターフォックス2』のようなサプライズをどうするかという話になった。そこで「セガのサプラ

イズと言ったら？」と考えると、まず1本は、発売目前で中止になったメガドライブ版『テトリス』だろうと。でも『テトリス』はプレイステーション2の『SEGA AGES 2500』シリーズの『テトリスコレクション』で1回移植していて、「あれが『メガドライブミニ』に入っても嬉しいのかな？」っていう疑問が出た。だから1回『テトリス』は置いておこうと。じゃあ何があったらサプライズだろうと考えた時に、「新作を作るっていうのは？」という話も出た。でも、「実はメガドライブで動いてるんです」っていう、見知らぬゲームをサプライズとして出しても、あまりピンとこないんじゃないか？　という。苦労のわりに盛り上がらないよねと。

## サプライズとして認められるタイトルは？

**奥成**　「何が出たらびっくりしてもらえるかな？」と相談していた中で、「セガのタイトルじゃないゲームをメガドライブに移植したらびっくりするんじゃないか？」という話になって。そこで堀井さんと話をしていた時に出てきたのが今回の『ダライアス』です。エムツーさんが『ダライアス コズミックコレクション』に携わっているのは知っていましたし。「メガドライブ版『ダライアス』があったらすごいよね。でも間に合うの？」「半年じゃ作れないよね」っていう時に、「実は秘策があるんです。個人で作ってた人がいまして……」という話が出てきたんですね。それを商品になるようにエムツーで作り直して完成させる。それであれば、もしかしたら「スケジュール的に間に合うかもしれない」と。それで「そんなことをしてもいいでしょうか？」っていうのを、タイトーの開発本部長の植村さんにお伺いを立てました（笑）。

**――それは面白いですよね。そこで元セガにいらして『甲虫王者ムシキング』を手掛けられた植村さんに話を持っていったわけですね。**

**奥成**　あとコズミックコレクションのキーマンであるタイトーの外山雄一さんに話をして、唖然とされた。

**――唖然とされたんですか？**

**奥成**　先方もびっくりされて「そもそもそれ自分たちの一存ではとても決められないので、これから社内を説得してみます」という話になりまして。でもまあとりあえず「開発は始めよう、途中で終わっちゃったらその時は仕方がない」でまずスタートしました。その一方で「なんかすごい話になったけど、新規で移植っていうミラクルができたらすごく面白いよね」って。

それと同時に「堀井さん、『ダライアス』は確かにエムツーが1本新作を作るという話かもしれないけれど、自分たちがイチから作るタイトルが、本当はやりたくはなったりしませんか？」と話をして。

**――煽ってますね（笑）。**

**奥成**　「システム16などで動いていたアーケード版『テトリス』が、メガドライブでエムツーさんの今の技術の粋を使って動くとなったら、発売直前までいったあのメガドライブ版よりもいいやつができちゃうんじゃないですか？　できるでしょうね、やってみたくないですか、期間これしかないんだけど」という話をしたら、堀井さんが「是非やらせてください」と。

**――完全に操縦してますね。**

**奥成**　「でもこれも、うちの権利じゃないので、じゃあテトリスカンパニーさんに交渉を始めます」と。

**――こちらもいきなりタイトロープな話に……（笑）。**

**奥成**　どっちかは上手くいくかもしれない、もし2本とも入ったら奇跡が起きて、「きっと『メガドライブミニ』は成功できるだろう」とスタートしたわけです。

**――どっちもありそうだし実現したらすごいけれど、どっちも潰れちゃいそうな目まであるというあたりがまた面白いですね。**

**奥成**　潰れちゃいそうと言うか、ライセンスが通ることのほうがむしろ難しい。ですけど期間もないから全部スタートっていう。それも含めてやりましょうと。

**――まず40本を移植して製品としてちゃんとしたものにしなきゃいけないうえに、サプライズ2本を作るけど世に出せるかどうかわからない、聞いているだけでもドキドキ感がヤバい。よくそれでゴーサインが出ましたね。**

**奥成**　だからまあこれは堀井さんが賭けに乗ってくれたというか。エムツーさんというよりは、堀井社長個人がこのプロジェクトに参加せざるを得ない……この夢のプロジェクトに賛同してくれたという形でしょうね。

**――これはもう、それこそ「セガ3D復刻プロジェクト」の前、バーチャルコンソールからずっとエムツーさんとつきあいのある奥成さんの操縦術だと思いますけれど（笑）。**

**奥成**　僕も『セガ3D復刻アーカイブス1』のとき、プロデューサーを引退して、そのあとずっとエムツーさんとは直接仕事をしてないんです。「久しぶりに仕事しましょう、こんなチャンス滅多にないしね」っていうのもあって。「たまに僕と仕事してくれてありがとう」みたいな感じですね。

**――いや見事な操縦術です。**

**奥成**　で、ライセンス関連の交渉も、次々と「無理か？」と思っていたものにOKが出ていったんですよ。

**――これは通らない、許可が出ないかもしれないと思ってた方が多かったんですか？**

**奥成**　結果として、移植は完成したものの実現できなかったタイトルはあったんですが、想像以上に承認が得られてよかったですね。

## 専門誌2誌のランキングでラインナップを決める

**奥成**　ラインナップを決めるにあたっては、その40本分は、誰もが納得できる確実なものにしなければいけない。でもどうやって決めようっていう中で、「BEEP! メガドライブ」と「メガドライブFAN」のランキングを参考にしようと思いついたんです。「サタマガ」の読者レース最終ランキングと、「メガFAN」のゲーム通信簿のデータを手に入れて、「これをくっつけたら総合ランキングができるんじゃない？」と。全部のランキングをとりあえずExcelに移して、あとはそれぞれの雑誌での順位を足して2で割って昇順でソートするだけなんですけど、それがこのリストなんですよ。（※ページ左右に掲載）

これならば、割とマニアックなタイトルに票が集まりやすい「BEメガ」と、比較的ライトな「メガFAN」の読者ランキングが一緒になることで、少なくとも当時基準のベストのラインナップになるだろうと。

タイトル選定のコンセプトとして特に気をつけていたのは、初めて「メガドライブミニ」に触れたユーザーさんにも楽しんでいただきたいので、ちゃんとユーザビリティのある、遊びやすいゲームであってほしいというこ

| 総合 | タイトル（赤文字はメガドライブミニ 収録タイトル） | BEメガ | FAN |
|---|---|---|---|
| 85 | アイルトン・セナ スーパーモナコGPII | 121 | 75 |
| 86 | 修羅の門 | 127 | 69 |
| 87 | 大航海時代II | 40 | 158 |
| 88 | アウトラン | 94 | 107 |
| 89 | 大航海時代 | 84 | 118 |
| 90 | パノラマコットン | 85 | 118 |
| 91 | リーサルエンフォーサーズII ザ・ウエスタン | 70 | 135 |
| 92 | 三國志II | 100 | 107 |
| 93 | ライトクルセイダー | 123 | 84 |
| 94 | 鮫!鮫!鮫! | 106 | 102 |
| 95 | ゴールデンアックス | 135 | 75 |
| 96 | 大魔界村 | 139 | 72 |
| 97 | ソーサリアン | 129 | 84 |
| 98 | クライング ～亜生命戦争～ | 152 | 63 |
| 99 | グレイランサー | 102 | 54 |
| 100 | 太閤立志伝 | 48 | 169 |
| 101 | ジョー・モンタナ スポーツトーク フットボール2 | 116 | 102 |
| 102 | ロード・ラッシュII | 88 | 131 |
| 103 | 球界道中記 | 78 | 142 |
| 104 | マクドナルド トレジャーランド アドベンチャー | 110 | 110 |
| 105 | NFLフットボール'94 | 105 | 118 |
| 106 | 闘技王 キングコロッサス | 150 | 80 |
| 107 | マーブル マッドネス | 83 | 169 |
| 108 | スラップファイト | 74 | 210 |
| 109 | ロード・ラッシュ | 136 | 102 |
| 110 | 餓狼伝説2 | 137 | 102 |
| 111 | ジノーグ | 164 | 75 |
| 112 | エコー・ザ・ドルフィン2 | 194 | 46 |
| 113 | PGA TOUR GOLFII | 69 | 182 |
| 114 | アフターバーナーII | 131 | 110 |
| 115 | ストライダー飛竜 | 165 | 58 |
| 116 | ハイパーダンク ザ プレイオフ エディション | 140 | 110 |
| 117 | バンパイアキラー | 166 | 84 |
| 118 | グレイテストヘビーウェイツ | 60 | 191 |
| 119 | トージャム&アール | 187 | 65 |
| 120 | ペブルビーチの波濤 | 27 | 226 |
| 121 | 蒼き狼と白き牝鹿 元朝秘史 | 103 | 150 |
| 122 | プロフットボール | 61 | 175 |
| 123 | プロホッケー | 92 | 169 |
| 124 | パルスマン | 130 | 135 |
| 125 | アークス・オデッセイ | 182 | 84 |
| 126 | エレメンタルマスター | 157 | 110 |
| 127 | ヴィクセン357 | 184 | 84 |
| 128 | フラッシュバック | 31 | 238 |
| 129 | ジョー モンタナ フットボール | 112 | 158 |
| 130 | ファンタシースター復刻版 | 163 | 107 |
| 131 | グラナダ | 177 | 94 |
| 132 | 2020年スーパーベースボール | 178 | 94 |
| 133 | 雀皇登竜門 | 18 | 256 |
| 134 | ミッキーとミニー マジカルアドベンチャー2 | 117 | 158 |
| 135 | デビスカップ | 118 | 158 |
| 136 | NFLプロフットボール'94 | 96 | 182 |
| 137 | ランパート | 123 | 156 |
| 138 | T.M.N.T. リターン オブ ザ シュレッダー | 172 | 110 |
| 139 | テクモスーパーNBAバスケットボール | 133 | 150 |
| 140 | ドラゴンボールZ 武勇列伝 | 173 | 110 |
| 141 | エル・ヴィエント | 168 | 118 |
| 142 | SIDE POCKET | 145 | 142 |
| 143 | ソーサルキングダム | 146 | 142 |
| 144 | ドラゴンズ リベンジ | 58 | 231 |
| 145 | ジャングルストライク 受け継がれた狂気 | 120 | 169 |
| 146 | ドラゴンスレイヤー英雄伝説II | 158 | 131 |
| 147 | ゲイングランド | 171 | 118 |
| 148 | スプラッターハウス PART3 | 197 | 94 |
| 149 | マスター・オブ・モンスターズ | 134 | 158 |
| 150 | コラムス | 142 | 150 |
| 151 | ドラゴンスレイヤー英雄伝説 | 234 | 58 |
| 152 | リーサルエンフォーサーズ | 124 | 169 |
| 153 | コラムスIII 対決!コラムスワールド | 160 | 135 |
| 154 | エアーマネージメント 大空に賭ける | 119 | 182 |
| 155 | F22インターセプター | 102 | 204 |
| 156 | チキチキボーイズ | 165 | 142 |
| 157 | スピードボール2 | 155 | 158 |
| 158 | メガロマニア | 126 | 191 |
| 159 | ロボコップVSターミネーター | 143 | 175 |
| 160 | ヘルツォーク・ツヴァイ | 151 | 169 |
| 161 | ゴールデンアックスII | 190 | 131 |
| 162 | マイケル・ジャクソンズ ムーンウォーカー | 199 | 126 |
| 163 | 紫禁城 | 144 | 182 |
| 164 | R.B.I.4 ベースボール | 176 | 150 |
| 165 | 騎士伝説 | 51 | 276 |
| 166 | ダライアスII | 147 | 182 |
| 167 | 空牙 OPERATION CODE "VAPOR TRAIL" | 154 | 175 |
| 168 | 魔王連獅子 | 189 | 142 |

| 総合 | タイトル(赤文字はメガドライブミニ 収録タイトル) | BEメガ | FAN |
|---|---|---|---|
| 169 | グランドスラム ザ・テニストーナメント'92 | 141 | 191 |
| 170 | マジンサーガ | 206 | 126 |
| 171 | 戦場の狼II | 91 | 245 |
| 172 | F1サーカスMD | 138 | 198 |
| 173 | レミングス | 188 | 150 |
| 174 | クルードバスター | 174 | 175 |
| 175 | ペーパーボーイ | 215 | 135 |
| 176 | デビルズコース | 97 | 254 |
| 177 | ピットファイター | 156 | 195 |
| 178 | テレビアニメスラムダンク 強豪真っ向対決! | 132 | 220 |
| 179 | 信長の野望 覇王伝 | 148 | 204 |
| 180 | MIG-29 | 202 | 150 |
| 181 | ロイヤルブラッド | 200 | 158 |
| 182 | 忍者武雷伝説 | 223 | 135 |
| 183 | WWF ROYAL RUMBLE | 82 | 280 |
| 184 | エアーマネージメントII 航空王をめざせ | 99 | 267 |
| 185 | スノーブラザーズ | 170 | 198 |
| 186 | モータルコンバット | 250 | 118 |
| 187 | ゼロウイング | 149 | 220 |
| 188 | デビッド・ロビンソン バスケットボール | 167 | 204 |
| 189 | ミッドナイト レジスタンス | 169 | 210 |
| 190 | サムライスピリッツ | 221 | 158 |
| 191 | ボナンザブラザーズ | 246 | 135 |
| 192 | ウインブルドン | 68 | 318 |
| 193 | NBAプロバスケットボール ブルズVSレイカーズ | 244 | 142 |
| 194 | ロックマン メガワールド | 271 | 118 |
| 195 | スプラッターハウス PART2 | 180 | 210 |
| 196 | エイリアン ストーム | 196 | 195 |
| 197 | ジュラシック・パーク | 269 | 126 |
| 198 | サージングオーラ | 193 | 210 |
| 199 | 遥かなるオーガスタ | 87 | 318 |
| 200 | ドラえもん 夢どろぼうと7人のゴザンス | 251 | 158 |
| 201 | ソニック・スピンボール | 331 | 84 |
| 202 | ホリフィールド ボクシング | 241 | 175 |
| 203 | 乱世の覇者 | 153 | 267 |
| 204 | ワイアラエの奇蹟 | 159 | 267 |
| 205 | WWFマニア・ツアー | 352 | 75 |
| 206 | ガイアレス | 218 | 210 |
| 207 | スーパーバレーボール | 179 | 256 |
| 208 | 中嶋悟監修 F1 SUPER LICENSE | 204 | 231 |
| 209 | F-117ステルス オペレーション:ナイトストーム | 237 | 198 |
| 210 | 豪血寺一族 | 191 | 245 |
| 211 | サンダーフォースII MD | 210 | 226 |
| 212 | ちびまる子ちゃん わくわくショッピング | 207 | 231 |
| 213 | レインボー・アイランド・エキストラ | 228 | 210 |
| 214 | 雀偵物語 | 229 | 210 |
| 215 | ミュータント リーグ フットボール | 195 | 245 |
| 216 | エリミネート ダウン | 201 | 245 |
| 217 | ウイザード オブ イモータル | 181 | 267 |
| 218 | ジェネラルカオス 大混戦 | 238 | 210 |
| 219 | ハードドライビン | 186 | 263 |
| 220 | メガパネル | 219 | 231 |
| 221 | シャドー・ダンサー ザ・シークレット・オブ・シノビ | 230 | 220 |
| 222 | アウトランナーズ | 301 | 150 |
| 223 | エターナルチャンピオンズ | 242 | 210 |
| 224 | ボールジャックス | 183 | 272 |
| 225 | ファイティングマスターズ | 213 | 245 |
| 226 | ミッキーマニア | 276 | 182 |
| 227 | クールスポット | 249 | 210 |
| 228 | スパークスター ROCKETKNIGHT ADVENTURE 2 | 333 | 126 |
| 229 | 三国志列伝 乱世の英雄たち | 192 | 272 |
| 230 | 大戦神伝 | 260 | 204 |
| 231 | 熱血高校ドッジボール部 サッカー編MD | 347 | 118 |
| 232 | ドラゴンズ・レア | 222 | 245 |
| 233 | エアロブラスターズ | 214 | 254 |
| 234 | NBAプレイオフ ブルズVSブレイザーズ | 288 | 182 |
| 235 | 雀竜伝説 | 206 | 263 |
| 236 | ワニワニワールド | 252 | 220 |
| 237 | ウルトラマン | 161 | 314 |
| 238 | ゴールデンアックスIII | 293 | 182 |
| 239 | プロ野球 スーパーリーグ'91 | 220 | 256 |
| 240 | バットマン・リターンズ | 318 | 158 |
| 241 | OutRun2019 | 239 | 238 |
| 242 | キングサーモン | 196 | 290 |
| 243 | 雀豪 ワールドカップ | 245 | 242 |
| 244 | ロードブラスターズ | 282 | 276 |
| 245 | 龍虎の拳 | 262 | 226 |
| 246 | クルーボール | 298 | 191 |
| 247 | LHXアタック チョッパー | 205 | 287 |
| 248 | スライムワールド | 236 | 256 |
| 249 | ローリングサンダー2 | 203 | 291 |
| 250 | ライオン・キング | 267 | 231 |
| 251 | ゾウ!ゾウ!ゾウ! レスキュー大作戦 | 258 | 242 |
| 252 | キャプテンラング | 280 | 220 |

とです。だから例えば『ファンタシースター』は、もちろんランキングは『IV』が上なんですけど、やはり歴史を語る上だと『II』の方がいいんじゃないか、思い出のある……ってことも考える。けど、当時遊んでいた人も含めて、今初めて遊ぶ人のことを考えた時、今遊んで、最後まで遊んでもらえそうなのは『II』より『IV』だよねと。なので『IV(千年紀)』の方を入れる、みたいなことをひとつひとつ考えて選択していきました。

**――いろんな理由を踏まえて選択されたんですね。**

**奥成**　はい。まず『スペースハリアーII』はメガドライブローンチのタイトルとして。そして最後のタイトルとして『魔導物語I』は必ず入れようと。わりと早くからD4エンタープライズさんに許諾がいただけたので、ここが固まった。だったらあとは「メガドライブの時代」をどう表現するか?という形で、ラインナップを選んでますね。ジャンルもなるべくいろんなジャンルのゲームが遊べるようにしたいと思って。

あとこれは、ちょっと残念がっている人も多かったかもしれないんですが、移植物は減らしました。あえて移植版を遊ぶならそこには何かしらの理由がないといけないと考えたこともあって。

**――個人的にはユーザビリティを含めて『ザ・スーパー忍』が『II』でないのが意外だなって思いました。**

**奥成**　実は『ザ・スーパー忍』は最後の最後で。契約断念になったタイトルが1本最後に出て、その代わりに。そのタイトルの移植は完成していたんですがね。バーチャルコンソールのときの実績、「ニンテンドー3DS」のときの実績なども考慮しました。

**――そういう形だったんですね。**

**奥成**　あと『ハイブリッド・フロント』とか、ご時世的に移植できない人気ゲームの延長線上にあるタイトルなので、SLGファンに受け入れられるんじゃないかみたいな形で入れているのはあります。

## サプライズタイトルの作り込みへのこだわり

**――サプライズのタイトルは結局、どういう時期にOKが出て、どのタイミングで最終的に入ることに?**

**奥成**　契約締結したのは完成後だったと思います。もちろん大丈夫そうという感触はいただいていましたが。開発期間も本当に短かったので、予定通りには進まなくて、2019年3月に終わる予定が、4月に。さらにゴールデンウイーク明けてもまだ作っていたのはその2タイトルです。

『ダライアス』のほうは意外と順調に進んだのですが、新規移植となった『テトリス』は……。素人考えだと『テトリス』の移植ってエムツーみたいな開発会社だったら、楽にできるんじゃないの? と思うじゃないですか。発売中止になったメガドライブ版はまだ開発のノウハウが溜まってないからああなっちゃったんだ、って思っていたら、堀井さんは「あれはどうしてああなったのかわかった気がします。普通に作るとああなるんです」という話をして頭を悩ませていましたね。

**――エムツーさんは『ファンタジーゾーン』などでシステム16の移植も行ってましたよね。だから単に移植するだけでも大変なのは開発前からわかっていたのではないかと想像できますが、スペック的にはほぼ近いシステム16とメガドライブでも、再現するのは大変だったと?**

**奥成**　結局『テトリス』はメインプログラムに元コンパイルの藤島さんにも参加してもらいました。でも、すごく技術力が高くて『メガドライブ』のこともわかってる人が手掛けても、やっぱりシステム16のゲームを移植するっていうのは大変みたいですね。だから「2Pが入らないかも?」とか、「猿は出せないかも?」という話をしながら、ぎりぎり間に合いましたという感じです。

**――『テトリス』の開発は相当時間がかかったんですね。**

**奥成**　そうですね。それで締め切りが延びていくわけですが、その間に、『ダライアス』のクオリティが上がっていくんですよ。

**――『3D復刻』シリーズで『ガンスターヒーローズ』の立体視がどんどん追加された話といっしょだ(笑)。**

**奥成**　『ダライアス』はサウンド監修でZUNTATAの石川さんと、うちのご意見番のセガ・インタラクティブの西村から「このサウンドのフェードアウトが違う」とか、「ここの音が採譜が間違ってます」って。データをコンバートしているわけではないので、全部チェックしてもらってたんです。

ただ、致命的に音がおかしいところがあって、どうもおかしいな? と思って実機で聴いたら正しかったんですよ。つまりメガドライブ実機向けの開発環境で作った結果、実機ではちゃんと動くんだけど、エミュレーターではちゃんと鳴らないところが出てきたりして。結果、エムツーのエミュレーターの再現度がまたパワーアップするというのが、『ダライアス』ではありましたね。

**――どこかで聞いたような話ですね(笑)。**

**奥成**　だから、『ダライアス』でボスを26体再現するのも、タイトーさんからは「無理でしょう」と言われたんですけど、「是非やらせて欲しいです」と話を進めていきました。最初のエムツーさんが参加する前のものはほとんどボスが動いてなくて、表示されるだけみたいな状況だったんですがね。ゲームバランスは僕と西村が「こう直してくれ」っていうのをエムツーさんに言い続けました。レポートを出すと、翌週に改善版が上がってくるみたいな普通の開発になってきて。

「やっぱりPCエンジン版でやってることは再現して欲しい」と言いつつ、いくつかのボスは全然違う攻撃をしてきます。PCエンジン版では「明らかにこれはこの位置にいるボスとしては弱すぎる」みたいなものもあったので今回、ボスのバランスは全体的にちょっと難易度が上がっています。

**――『ダライアス』が順調だったって意外ですね。**

**奥成**　山岳地帯の雷なんかも作ってる間に再現できるようになりました。既存のタイトルもそんなところがありますね。先ほど、バーチャルコンソールでやってたからと話しましたが、実は同じタイトルでも、バーチャルコンソールでやってないことも挑戦したり。『ストーリー オブ トア』など後期に出たゲームは多言語対応していたのですが、バーチャルコンソールのときには開発期間が足りなかったので、英語版以外の海外版の移植はやってなかったんです。今回は「それ全部やろうよ」って。そこは、ディレクターデビューのエムツーの駒林さんが、こっちが指示してなくても、「実はこのタイトルこのバージョンは違うみたいです」みたいなものを、自分の経験とネットで調べて見つけてくれて。

**――それであれだけ多言語対応してたり、バージョン違いが収録されることになったんですね。**

**奥成**　そのうち、「今eBayに『ストーリー オブ トア』のフランス語版が上がってます!」と言われてパッケージ取り込み用にそれを落札するみたいな。

**——（笑）。今回、言語設定を変えるとROMも変わるっていう仕様になっているのは？**

**奥成**　それは最初から考えていました。ただ「ROMを変えるだけで精一杯かな。でも、パッケージ画像もすべて変わるといいよね」ぐらいに言ってたんですけど。メニューのデザインから一気に変化する仕様になって。駒林さんが「やりましょう」って。

**——すごいな……。**

**奥成**　言語も日本語版と英語版が入るくらいと思っていましたが、それ以外の多言語版の収録を実現してくれたのは駒林さんのこだわりの部分ではあるのかな。背表紙メニューも駒林さんのアイデアですね。

**——そうなんですね。**

**奥成**　企画書の段階で「メニューでパッケージの背表紙も入れます」と。『ロード・ラッシュII』は太くて、『スーパーファンタジーゾーン』は小さいというところまで彼のこだわりで。

**——そういう意味では適任だったのかも。**

## こだわりが新しいこだわりを生んでいく

**奥成**　本当にこのプロジェクトは話してきた通り、こだわりを持った人間がとことんこだわっている。それで周囲がだんだん感化されて、自分の仕事もどんどんこだわるようになった感じがあります。

あと、バーチャルコンソールの時できなかった『ゲームのかんづめ お徳用』。これはリベンジが果たせました。1本で12本のゲームが入っているんですが、ソフトがセガチャンネル用に作られているので、エムツーさんのエミュレーターだと最初動作しなくて。ゲームメニューを表示したあと、さらに「別のタイトルのROMを呼び出す」という処理に特殊な処理をしていて、それがうまくいかなかったんです。間に合わなかったら『フリッキー』だけになっただろうと思うんですが、エムツーさんが頑張ってくれて、無事に入りました。

**——本当にエムツーさんは大変でしたね。**

**奥成**　だから駒林さんの下で、一体どんなことが行われていたかわからないんですけど、いろんなことがあったんだろうって気がしますね。『ゲームのかんづめ』のパッケージイラストも当初はメガCD版のパッケージを基にロゴだけのシンプルなものを作ったんです。それを組み込んでくれと駒林さんに渡したら「せっかく『ゲームのかんづめ』を入れるのにもっと凝りたい」とエムツーの松下さんが描いたパッケージイラストを新規で用意してくれて。それならと「この絵には『ピラミッドマジック』の主人公がいないから足してくれれば採用します」って。

**——こだわりとこだわりの相乗効果ですね。**

**奥成**　いろんなものがこういう形でできましたね。あとは70本近くのタイトル全部のサウンド出力バランスを調節して、全部のゲームが同じボリュームで鳴るようにをそろえたり、見えないところでもエムツーさんの仕事は多いんですよ。

**——そこも「セガ3D復刻アーカイブス」などの経験が生かされているという形ですね。いろいろお話ありがとうございました。**

| 総合 | タイトル（赤文字はメガドライブミニ 収録タイトル） | BEメガ | FAN |
|---|---|---|---|
| 253 | ウインターオリンピック | 259 | 242 |
| 254 | ヘルファイアー | 216 | 287 |
| 255 | 宇宙戦艦ゴモラ | 209 | 298 |
| 256 | オリンピックゴールド | 227 | 280 |
| 257 | ドリームチーム USA | 263 | 226 |
| 258 | マーベルランド | 226 | 285 |
| 259 | フェリオス | 268 | 256 |
| 260 | クレヨンしんちゃん　嵐を呼ぶ園児 | 351 | 175 |
| 261 | フォゴットンワールズ | 265 | 263 |
| 262 | バトルゴルファー唯 | 233 | 298 |
| 263 | トムとジェリー | 305 | 226 |
| 264 | Jリーグ チャンピオンサッカー | 356 | 175 |
| 265 | ワールドカップサッカー | 211 | 322 |
| 266 | アンデッドライン | 243 | 291 |
| 267 | タイムドミネーター | 278 | 256 |
| 268 | T.M.N.T. トーナメントファイターズ | 270 | 267 |
| 269 | TATSUJIN | 248 | 291 |
| 270 | 魔物ハンター妖子 第7の警鐘 | 235 | 305 |
| 271 | 美少女戦士セーラームーン | 256 | 287 |
| 272 | パワーモンガー | 217 | 327 |
| 273 | 信長の野望 全・国・版 | 346 | 198 |
| 274 | ダイナマイトデューク | 240 | 305 |
| 275 | 時の継承者 ファンタシースターIII | 277 | 272 |
| 276 | ギャラクシーフォースII | 225 | 327 |
| 277 | 尾崎直道のスーパーマスターズ | 232 | 322 |
| 278 | T2 ザ・アーケードゲーム | 339 | 220 |
| 279 | デンジャラスシード | 247 | 315 |
| 280 | 幽☆遊☆白書外伝 | 358 | 204 |
| 281 | トッププロゴルフ | 261 | 305 |
| 282 | 太平記 | 275 | 291 |
| 283 | スーパーH.Q. | 329 | 238 |
| 284 | G-LOC | 366 | 204 |
| 285 | スペースハリアーII | 291 | 280 |
| 286 | 中嶋悟監修 F1 GRANDPRIX | 274 | 298 |
| 287 | トッププロゴルフ2 | 284 | 290 |
| 288 | 斬 夜叉円舞曲 | 254 | 322 |
| 289 | エアダイバー | 264 | 312 |
| 290 | バトルトード | 358 | 231 |
| 291 | バットマン | 272 | 315 |
| 292 | 007 死闘 | 297 | 290 |
| 293 | ジェームスボンドII | 310 | 280 |
| 294 | ヴォルフィード | 253 | 338 |
| 295 | キューティー鈴木のリングサイドエンジェル | 263 | 333 |
| 296 | ナイジェルマンセル・インディーカー | 292 | 305 |
| 297 | ああ播磨灘 | 387 | 210 |
| 298 | スーパーハングオン | 273 | 327 |
| 299 | ヴァリスIII | 303 | 298 |
| 300 | ひょっこりひょうたん島 大統領をめざせ! | 322 | 280 |
| 301 | メタルファング | 287 | 318 |
| 302 | キング・オブ・ザ・モンスターズ | 320 | 290 |
| 303 | ファイアームスタング | 313 | 298 |
| 304 | 夢幻戦士ヴァリス | 367 | 245 |
| 305 | バッドオーメン | 261 | 333 |
| 306 | バーニングフォース | 311 | 305 |
| 307 | エグザイル ～時の狭間へ～ | 327 | 290 |
| 308 | ヴァーミリオン | 300 | 318 |
| 309 | ドラゴンズアイ プラス上海III | 175 | 444 |
| 310 | サイオブレード | 318 | 305 |
| 311 | アローフラッシュ | 324 | 298 |
| 312 | ザ・キックボクシング | 377 | 245 |
| 313 | スーパーリーグ | 290 | 333 |
| 314 | ブルーアルマナック | 289 | 338 |
| 315 | キリング・ゲーム・ショー | 335 | 298 |
| 316 | パチンコクーニャン | 362 | 272 |
| 317 | カメレオンキッド | 294 | 341 |
| 318 | スーパーリアルバスケットボール | 315 | 322 |
| 319 | ヨーロッパ戦線 | 374 | 263 |
| 320 | ブギウギ ボーリング | 354 | 291 |
| 321 | ゴッズ | 357 | 291 |
| 322 | デバステイター | 338 | 312 |
| 323 | ヴェリテックス | 326 | 327 |
| 324 | クラックス | 319 | 341 |
| 325 | DJボーイ | 345 | 315 |
| 326 | 魔天の創滅 | 384 | 276 |
| 327 | スティールタロンズ | 328 | 333 |
| 328 | 究極TIGER | 341 | 327 |
| 329 | FZ戦記アクシス | 343 | 327 |
| 330 | 孔雀王2 幻影城 | 342 | 338 |
| 331 | TEL-TELスタジアム | 224 | 474 |
| 332 | ファステスト・ワン | 231 | 468 |
| 333 | オーサム ポッサム | 399 | 305 |
| 334 | サイバーボール | 255 | 463 |
| 335 | 火激 | 386 | 333 |
| 336 | ダーナ 女神誕生 | 266 | 456 |
| 337 | TECMO WORLD CUP '92 | 282 | 454 |
| 338 | 邪神ドラクソス | 397 | 341 |
| 339 | E SWAT　サイバーポリス イースワット | 286 | 460 |
| 340 | まじかるハットのぶっとびターボ!大冒険 | 285 | 463 |
| 341 | ポピュラス | 304 | 444 |
| 342 | 将棋の星 | 257 | 502 |
| 343 | クラックダウン | 309 | 454 |
| 344 | シーザーの野望II | 308 | 456 |
| 345 | ザ・ニュージーランド・ストーリー | 321 | 444 |
| 346 | 大旋風 | 323 | 444 |
| 347 | スパイダーマン | 299 | 472 |
| 348 | ディックトレイシー | 302 | 459 |
| 349 | ゴーストバスターズ | 325 | 452 |
| 350 | ウイップラッシュ 惑星ボルテガスの謎 | 317 | 462 |
| 351 | タズマニア | 336 | 444 |
| 352 | マージャンCOP竜 白狼の野望 | 337 | 444 |
| 353 | ルナーク | 340 | 444 |
| 354 | JuJu伝説 | 296 | 490 |
| 355 | ジョーダンvsバード ONE ON ONE | 312 | 474 |
| 356 | ダーウィン4081 | 307 | 482 |
| 357 | ブロックアウト | 306 | 488 |
| 358 | ART ALIVE | 279 | 516 |
| 359 | TEL-TELまあじゃん | 314 | 482 |
| 360 | モンスターレア | 348 | 452 |
| 361 | ジュエル・マスター | 330 | 474 |
| 362 | ランボーIII | 344 | 460 |
| 363 | ワードナの森SPECIAL | 295 | 514 |
| 364 | タスクフォース・ハリアーEX | 334 | 468 |
| 365 | サンダープロレスリング列伝 | 353 | 469 |
| 366 | ターボアウトラン | 360 | 463 |
| 367 | 北斗の拳 新世紀末救世主伝説 | 369 | 459 |
| 368 | スーパーサンダーブレード | 361 | 474 |
| 369 | パワーアスリート | 365 | 474 |
| 370 | 獣王記 | 376 | 463 |
| 371 | シャドー・オブ・ザ・ビースト 魔性の掟 | 332 | 511 |
| 372 | ファイナル・ブロー | 349 | 495 |
| 373 | メガトラックス | 375 | 469 |
| 374 | 港のトレイジア | 372 | 474 |
| 375 | アトミック ロボキッド | 359 | 491 |
| 376 | SDヴァリス | 394 | 456 |
| 377 | 中嶋悟監修 F1 HERO MD | 406 | 444 |
| 378 | アレックスキッド 天空魔城 | 378 | 474 |
| 379 | ファンタジア ミッキーマウス・マジック | 388 | 472 |
| 380 | インセクターX | 373 | 488 |
| 381 | ビースト・ウォリアーズ | 398 | 463 |
| 382 | A列車でいこうMD | 371 | 492 |
| 383 | ファットマン | 363 | 501 |
| 384 | セイントソード | 364 | 501 |
| 385 | スーパーエアーウルフ | 368 | 497 |
| 386 | スペースインベーダー90 | 383 | 482 |
| 387 | レッスルウォー | 385 | 481 |
| 388 | マスターオブウエポン | 355 | 514 |
| 389 | シーザーの野望 | 370 | 505 |
| 390 | ストームロード | 379 | 497 |
| 391 | スーパーハイドライド | 382 | 494 |
| 392 | スペースファンキー ビー・オー・ビー | 400 | 482 |
| 393 | ジャンクション | 381 | 502 |
| 394 | フリントストーン | 390 | 495 |
| 395 | ズーム! | 392 | 493 |
| 396 | ヘビーユニット メガドライブ・スペシャル | 380 | 510 |
| 397 | ダブルドラゴンII | 404 | 486 |
| 398 | 史上最大の倉庫番 | 389 | 506 |
| 399 | 四天明王 | 396 | 502 |
| 400 | 機動警察パトレイバー 98式起動せよ! | 395 | 506 |
| 401 | 超闘竜列伝ディノランド | 402 | 499 |
| 402 | サンダーフォックス | 393 | 509 |
| 403 | カース | 391 | 512 |
| 404 | ストリート・スマート | 401 | 513 |
| 405 | おそ松くん はちゃめちゃ劇場 | 403 | 517 |
| 406 | ラスタン・サーガII | 405 | 520 |
| 407 | XDR | 407 | 519 |
| 408 | ソード オブ ソダン | 408 | 518 |

※『魔導物語 I』『コミックスゾーン』は、2誌のランク集計が揃っていないので、ランキングの中に未反映です。

# 特報!! Special Report

シャイニング・フォース ～神々の遺産～

# シャイニング・フォース ～神々の遺産～

## 光の軍勢と闇の戦力との戦いを描いた戦略RPG!

| | | | |
|---|---|---|---|
| 発売日 | 1992年3月20日 | ジャンル | ロールプレイング |
| メーカー名 | セガ | 継続機能 | バッテリーバックアップ |
| 価格 | 8700円(税別) | その他の機能 | ― |
| 容量 | 12M | 開発状況 | 100% |

| 言語変更によるバージョン違い収録 | |
|---|---|
| 日本版 | 日本、繁体、韓国 |
| アメリカ版 | 上の言語以外 |











## 現在まで続くシリーズの人気を確立した第2作目

第1作『シャイニング&ザ・ダクネス』の登場から、もうすぐ30年。"シャイニング"の名を冠した作品は、今もリリースが続く。基本的にはRPGのシリーズだが、3DダンジョンRPGありアクションRPGありと、バラエティに富んだ展開が当初からの特徴だ。

この『シャイニング・フォース～神々の遺産～』はタクティカルRPGで、シリーズの人気を決定的なものとした第2作。本格RPGに乏しかったメガドライブで、圧倒的な支持を得た。

当時のセールスポイントのひとつが、迫力のバトルシーン。構図、アニメーション、エフェクトなど、他に類を見ないものだった。ドラマ性も高く、全8章、約30の戦闘マップは、遊び応え満点だ。




◀力の入っていたバトルシーン。地形ごとに背景が変わり、キャラクターの全身がアニメーションする




▶主人公のマックスは記憶喪失。旅するうちに多くの人々と出会い、物語の真相が[illegible]

## レトロシャイニングシリーズ一覧

シャイニングシリーズのポータルサイト『シャイニング・ワールド』では、セガハードで発売された作品群を"レトロシャイニングシリーズ"、2002年発売『シャイニング・ソウル』以降のタイトルを"シャイニングシリーズ"と区別。ここでは前者を整理する。

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1991年 | シャイニング&ザ・ダクネス | RPG | メガドライブ |
| | シリーズ1作目は3DダンジョンRPGだった | | |
| 1992年 | シャイニング・フォース ～神々の遺産～ | SRPG | メガドライブ |
| | 『シャイニング&ザ・ダクネス』より数百年前の物語 | | |
| | シャイニング・フォース外伝 ～遠征・邪神の国へ～ | SRPG | ゲームギア |
| | 『シャイニング・フォース』の20年後のお話 | | |
| 1993年 | シャイニング・フォース外伝II ～邪神の覚醒～ | SRPG | ゲームギア |
| | 『シャイニング・フォース外伝』の続編 | | |
| | シャイニング・フォースII ～古えの封印～ | SRPG | メガドライブ |
| | 『シャイニング・フォース』から舞台と登場人物を一新 | | |
| 1994年 | シャイニング・フォースCD | SRPG | メガCD |
| | ゲームギアの外伝2作品と追加シナリオを収録 | | |
| 1995年 | シャイニング・フォース外伝 ファイナルコンフリクト | SRPG | ゲームギア |
| | 『シャイニング・フォース』の後日談 | | |
| | シャイニング・ウィズダム | ARPG | セガサターン |
| | 『シャイニング・フォースII』と同じ大陸が舞台 | | |
| 1996年 | シャイニング・ザ・ホーリィアーク | RPG | セガサターン |
| | 『シャイニング&ザ・ダクネス』よりもあとのできごと | | |
| 1998年 | シャイニング・フォースIII シナリオ1 王都の巨神 | SRPG | セガサターン |
| | 『シャイニング・ザ・ホーリィアーク』からおよそ10年後 | | |
| 1998年 | シャイニング・フォースIII シナリオ2 狙われた神子 | SRPG | セガサターン |
| | 『シナリオ1』とは別の勢力の視点から描かれる | | |
| | シャイニング・フォースIII シナリオ3 氷壁の邪神宮 | SRPG | セガサターン |
| | 『シナリオ1』『シナリオ2』双方に登場した傭兵が主人公 | | |

### 最新作は2D対戦格闘!

一方、後者の最新作は対戦格闘。2019年発売の『ブレードアークス リベリオン from シャイニング』(PlayStation4/Nintendo Switch)だ。


©SEGA



## STORY ダークドラゴンの伝説

かつて、高度に発達した文明が存在したルーン大陸。ある日、闇の化身ダークドラゴンが地上へ現れ、破壊と殺戮の限りを尽くした。神々はこれに対抗し、ダークドラゴンは封印される。「1000年の後に蘇らん」との言葉を遺して。

それから1000年。平和は永遠に続くかと思われたが、東の大国ルーンファウストがその静寂を破り、他国への侵攻を開始。闇の力が再び姿を現そうとしていた。

そして1000年の時は流れ…







▲▶伝承によると、ダークドラゴン封印後、闇の復活を阻止するための血筋が育まれてきたという。それが主人公なのか!?



## CHARACTER 第1章で出会う 光の軍勢たち

ともに戦う味方は全部で30名。ただし、全員を味方にできるかどうかはゲームの進め方次第だ。また、戦闘に参加できるのは最大12名。レベルが10になると転職が可能なキャラクターもいる。



### 剣士 マックス

主人公。海岸で倒れていたところを、ガーディアナ王国の僧侶ロウに保護された。剣技は騎士団長バリオスを凌ぐほど。転職すると英雄に。



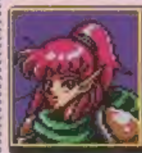
### 戦士 ラグ

天真爛漫なドワーフ。戦士団所属だが、騎士中心の王国では肩身の狭い思いをしているとか。攻撃力、守備力ともに高い。魔戦士へ転職可能。



### 騎士 ケン

ケンタウロス族の騎士見習い。騎士団長の娘メイから弟分扱いされている。最初は体力が低めなものの、成長が早い。転職後はパラディンに。



### 魔道士 タオ

エルフ。ガーディアナ王女アンリの侍女で、ともに魔法の修行を積んでいた。城で唯一の魔道士で、炎の魔法が得意。大魔道へと転職できる。



### アーチャー ハンス

王国軍正規の弓兵であるエルフ。戦いを好まない性格だが腕前は確かで、間接攻撃での後方支援が適任だ。転職するとボウマスターとなる。



### 僧侶 ロウ

マックスを助けて以来、親友となったホビット族の僧侶見習い。体力回復の魔法でシャイニング・フォースの面々を支える。大僧正に転職可。



### モンク ゴング

旅の修行僧で、巨人族。回復魔法では僧侶にかなわないが、体力や攻撃力が高く、前線で戦うこともできる。マスターモンクへの転職が可能。



### 騎士 メイ

誇り高きケンタウロス族で、騎士団長バリオスの一人娘。当初は素性の知れないマックスをひどく嫌っていた。転職するとパラディンとなる。



### 戦士 ゴート

隠居生活を送るドワーフで、かつては王国一の戦士だった。ルーンファウスト軍に娘を殺され、復讐のために立ち上がる。魔戦士に転職可能。

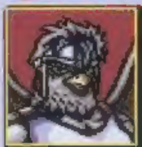


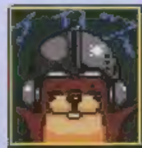
### 僧侶 チップ

キャントール族で、アルタローン城の侍女であり、尼僧。射程内の仲間全員の体力を回復させる魔法を覚える。転職させると大僧正になる。

### 第2章以降も続々参入!

鳥人!





???

第2章ではガーディアナの王女アンリや鳥人族たちに、第3章ではルーンファウスト軍に雇われていた傭兵に、第4章では謎の生き物に、その後もアルマジロや魔法生物、機械兵にサムライなど、個性的な仲間に次々と出会える。



# GUIDE 第1章 ルーンファウスト軍の侵略




RPGライクな街中などでの探索パートと、SLG的なフィールド上での戦闘パートとで構成される『シャイニング・フォース』。第1章を例に進め方を案内する。

戦闘で気を付けたいのが、ターン制ではなく、敵味方全員ひっくるめて素早い順に攻撃が回ってくること。戦闘中にレベルアップで敏捷性が上がると、それ以降攻撃順が繰り上がることもある。

## 1 ガーディアナ城からの旅立ち

平和なガーディアナ国に、最近、不穏な動きが。国民の不安を煽らぬよう、軍ではなく食客のマックスが調査へ向かうことに。

## 2 BATTLE 古えの門を調査

ガーディアナではラグ、ケン、タオ、ハンス、ロウが仲間に。旅立ちの前に道具屋に寄り、何人かに薬草を持たせてもいいだろう。

マックスが調査に派遣されたのは、"神々の遺産"が封じられているという古えの門。そこに待ち受けていたのは、門の鍵を探すルーンファウストの軍勢だった。

ゴブリンにドワーフ、ルーンナイトの編成だが、ルーンナイトさえ倒せばクリアとなる。ただ、味方を育てるためには、全滅させ経験値を稼ぐのがベターだ。




▲ガーディアナ国が守る古えの門に、ルーンファウスト軍が攻めてきた



▲分散させず、足並みを揃えて進むのが基本。僧侶や魔道士は後列に

## 3 山小屋へ寄ろう

古えの門を出ると、すぐ東に山小屋が。ここは教会として利用可能で、前後のバトルで倒れた仲間の復活やセーブができる。また、いくつかの出会いもあるぞ。




▲ここへ立ち寄らないと、ゴングを仲間にすることができないので必ず向かうこと

## 4 BATTLE ガーディアナへ戻れ



▲合流前はこちらへ向かってこないので、ハンスを先行させても安心



▲対岸のルーンナイトには、ケン、タオ、ハンスの間接攻撃で対処

古えの門のルーンナイトから、ルーンファウスト軍がガーディアナに攻め込んだと告げられたマックスたち。慌てて戻ろうとするが行く手をさえぎられ、戦闘となる。来た道は地震で塞がれてしまったので、北側を進むことに。

開戦直後、近くにいるゴブリンは、どんどん北側へ移動し、ほかの敵ユニットと合流しようという動きを見せる。ハンスを先行させ、ダメージを与えておくとラクだ。

終盤の川を挟んだ戦いでは、橋に突っ込まなければ敵は動かない。まずは、間接攻撃で向こう岸のルーンナイト2体を倒すこと。

### 勝利のためのレベルアップ術①

味方のレベルが低いうちは、ひとつのミスが敗北につながりやすい。そこで、マックスだけが使える退却の魔法"リターン"を活用し、ユニットを成長させよう。というのも、戦闘の途中で退却すると、倒したはずの敵が復活する。つまり、ある程度敵を倒してから退却し、再び同じ戦場へ赴くことで、経験値を稼げるというワケだ。ただし、何度も繰り返していると、もらえる経験値も減るようだ。



▲敵が残り1体になるまでがんばってから、退却するのが理想的




▲天使の羽を使ったり、ガーディアナや山小屋まで歩いても退却可能

## 5 襲われたガーディアナ

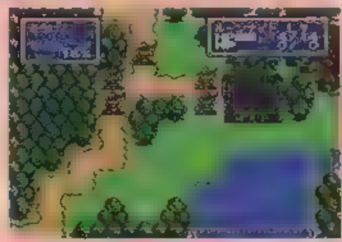


カイン率いるルーンファウスト軍は、ガーディアナの街を破壊し、さらに城を襲撃。国王は、ガーディアナが"神々の遺産"を守る使命を帯びた国であること、"神々の遺産"がルーンファウストの手に落ちればルーン大陸が滅ぶことをマックスに告げ、息絶える。

城ではメイが仲間に。街ではゴートを味方にすることも可能だ。出発前には城の宝物庫に寄り、宝箱の中身を活用させてもらおう。

## 6 BATTLE 敵軍を追って





▲……はルーンナイトか

平和なガーディアナで閉店状態だった武器屋だが、襲撃されてからは営業を再開。出発前に、ラッグにハンドアックスを買い与えよう。

街を出ると戦闘開始。初登場のオオコウモリは、一度に7マスも移動できるやっかいなユニット。ガーディアナの南から西を通って北上するルートを取ると、東の群れをおびき寄せて戦うことが可能。

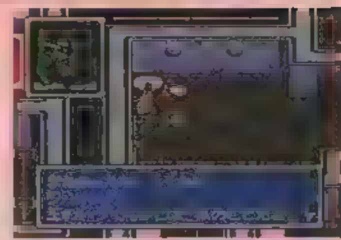
オオコウモリに攻撃されると眠らされてしまうことがあるので、常に複数のユニットで攻撃できる態勢作りを心がけよう。

北東に位置するアルタローンへたどり着けばクリアーとなる。

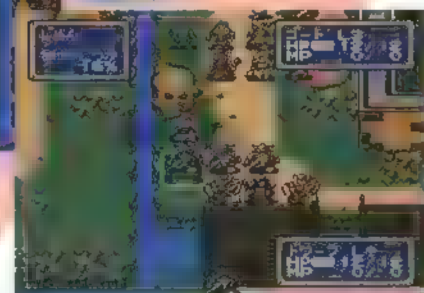
## 7 BATTLE アルタローンの街で

平和に見えたアルタローンだが、すでにルーンファウストに蝕まれていた。新たな仲間チップの導きで城から出ると、市街戦が開始。

ここでは、間接攻撃の得意な魔法使いや弓兵と交戦する。射程距離外で待ち、相手の攻撃順が終わった直後に一斉攻撃をかけよう。

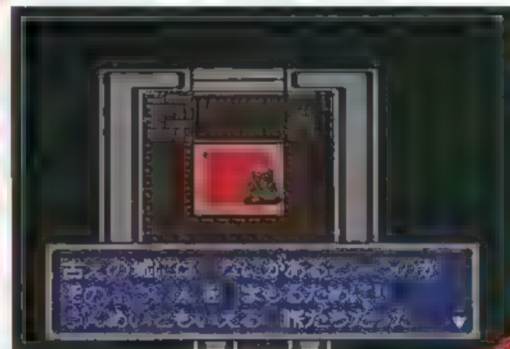






## 8 リンドリンドへ向かう

国を守るためカインに取り入ったアルタローン王だったが、街が戦いに巻き込まれたことで心を改める。そして、北へ向かったカインを追撃できるよう、マックスに地下道を開放するのだった。北には貿易の盛んなリンドリンドや、魔道士の国マナリナがある。



◀アルタローン城の中にはなんと地下道が隠されている

第1章 完

### 勝利のためのレベルアップ術 2

第2章で登場するパワースティックを装備するまで、僧侶は育てにくい。育成法のひとつは、MPが底をつくまでヒールを唱えること。回復量に応じて経験値が手に入る。もうひとつは、あらかじめほかの味方に敵のHPを削ってもらい、残り1～2となった時点で交代すること。とどめを刺したユニットは、より多くの経験値を入手することができる。





ファンタシースター ～千年紀の終りに～

# ファンタシースター ～千年紀の終りに～

セガ初のオリジナルRPGシリーズ第4作

| | | | |
|---|---|---|---|
| 発売日 | 1993年12月17日 | ジャンル | ロールプレイング |
| メーカー名 | セガ | 継続機能 | バッテリーバックアップ |
| 価格 | 8800円(税別) | その他の機能 | ― |
| 容量 | 24M | 開発状況 | 100% |

| 言語変更によるバージョン違い収録 | |
|---|---|
| 日本版 | 日本、繁体、韓国 |
| アメリカ版 | 上の言語以外 |

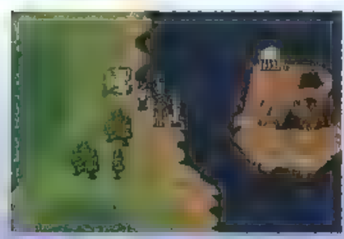




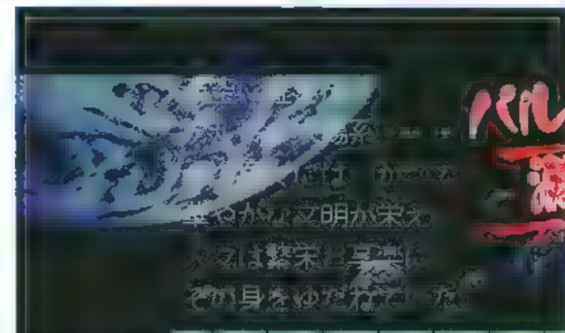
## アルゴル太陽系を舞台とする壮大なSFファンタジー完結編

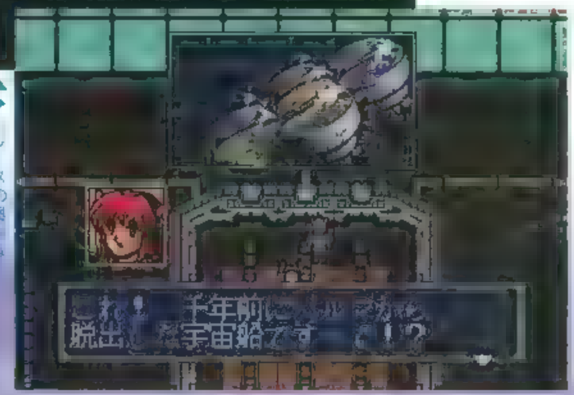
本格RPGのラインナップが弱かったセガハードに、ユーザー待望のオリジナル作品『ファンタシースター』が登場したのは、1987年のこと。その第4作にして、実質的なシリーズ完結編となるのが『PSIV』こと『ファンタシースター～千年紀の終りに～』だ。

続編を重ねることで増大した設定が整理され、前作までの欠点も改善された、『ファンタシースター』の決定版とも言える仕上がりで、シリーズの知識は不要。星々を舞台に、千年周期で繰り返される闇との戦いを描いた、スケールの大きな物語を楽しもう。







▲▶[illegible]つの惑星で構成[illegible]アルゴル太陽系[illegible]ンタシースター」[illegible]IIの時代[illegible]が滅亡した

## 『ファンタシースター』シリーズの歴史

『ファンタシースター』シリーズは、初期4部作と、『ファンタシースターオンライン(PSO)』以降のシリーズとでは、厳密には世界観が異なる。ここではアルゴル太陽系を舞台とした初期シリーズを発売年順に整理。初期4部作は移植も多く行われてきた。

第4作は当初『ファンタシースターIV』と発表されたが、内容が第3作の続編とは言えないということで、タイトルが変更された。



### ファーストシリーズ4部作と関連作品

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1987年発売 | ファンタシースター | セガマークIII／マスターシステム | 第1作。女性主人公アリサが諸悪の根源ダーク・ファルスと戦う |
| 1989年発売 | ファンタシースターII 還らざる時の終わりに | メガドライブ | 第1作より約千年後、アリサの子孫ユーシスたちの活躍を描く |
| 1990年発売 | 時の継承者 ファンタシースターIII | メガドライブ | 第4作から約千年後。舞台はアルゴル星系外だが、祖先は…… |
| 1991年配信 | ファンタシースターII テキストアドベンチャー | メガドライブ | 第2作に登場する8名のキャラクター、それぞれのサイドストーリー |
| 1992年発売 | ファンタシースターアドベンチャー | ゲームギア | 第2作とは時代を同じくし、舞台も一部共通だが、関連性は薄い |
| 1992年発売 | ファンタシースター外伝 | ゲームギア | 第1作と第2作の間に発生した、植民星アレサランドでの事件 |
| 1993年発売 | ファンタシースター ～千年紀の終りに～ | メガドライブ | 第2作から約千年後。ファーストシリーズの実質的な完結編 |

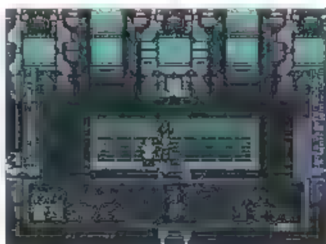
システム
ビジュアル
世界観

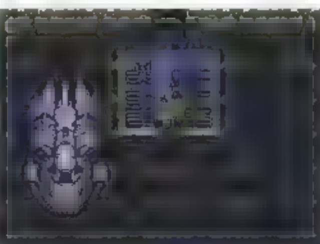
# 『千年紀』の独自性と魅力

戦闘時のアニメーションなど、シリーズを通して新規性が多く盛り込まれた『ファンタシースター』。第４作のポイントを解説する。

## 1 SF仕立てのストーリー

シリーズの特徴であるSFテイストの作品世界は、中世風ファンタジーが定番だったRPGにおいて、当時は珍しかった。この第４作も、星々を巡り、人工知能や未来的な乗り物が登場する、SFタッチのファンタジーに仕上がっている。





## 2 マンガみたいなイベントシーン

フルアニメーションする戦闘シーンなど、ビジュアル面に力が入っているのもシリーズの特色。『千年紀』も大容量の24メガROMを使用し、映像を強化している。特筆すべきは、マンガのコマ割りのように展開される、ドラマチックなイベントシーンだ。



## 3 便利なマクロプリセット

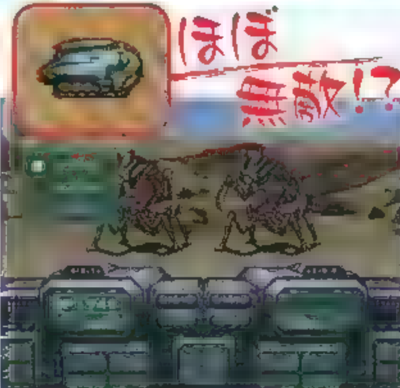
バトルのメニューに表示される"マクロ"。これは、誰にどんな行動をさせるかをあらかじめ登録しておき、戦闘時に呼び出して使うという便利な機能だ。いちいち行動コマンドを選択しなくてすむため、セミオートバトルのように遊べる。







## 4 乗り物に乗ったままのマシンバトルシステム




３種類の乗り物には、それぞれ武器が搭載されている。そのため、乗り物での移動中に敵と遭遇すると、マシンVS敵のバトルが発生。敵からの攻撃はすべてマシンが受けるため、パーティのHPは減らない。しかし、マシンが破壊されると全滅となるので注意。

## 5 幻のコンビネーションバトル

発売当時、取扱説明書にも載っていなかった幻の技が"コンビネーションバトル"。複数のキャラが連続して異なるテクニックや特技を使うと、より強力な効果を生み出す連携技となることがあるのだ。その全種類の組み合わせを大公開。ただし、使用順序やタイミングに左右され、必ず発動するとは限らない。




▲バータやザンで"ブリザード"。吹雪を発生させ、敵全体を攻撃する

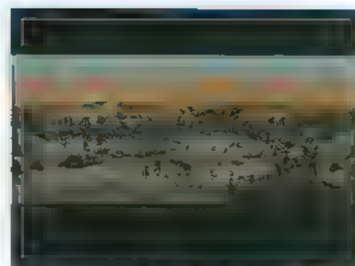



▲コンビネーションを発見したら、マクロに登録しておくと便利だ

### 組み合わせリスト

| | |
|---|---|
| トリニティブラスター | グランツ+フォイエ+バータ |
| ファイアストーム | フォイエ系orフレエリ+ザン系orヒューン |
| ブリザード | バータ系+ザン系orヒューン |
| グランドクロス | ソードクロス+エフェス |
| コンダクトサンダー | バータ系+タンドレ |
| サイレントウェーブ | フォノンメーザー+エアスラッシュ |
| サーキットブレーカー | ハイパージャマー+タンドレ |
| シューティングスター | バーストロック+フォイエ系orフレエリ |
| パラダインブロウ | アストラルフレア+レイブレード |
| ピュアリファイライト | エフェス+ホーリィワード |
| ブラックホール | グラブト系+ネガティス |
| ホロコースト | サボルト+ディーム |
| リーサルイメージ | デスサイズ+イリュージョン |
| デストラクション | デバンド+メギド+レジェオン+ポジトロンボルト |

# 『PSII』の時代から千年後の物語



▲時はAW2284。第1作はAW342、第2作はAW1284の物語!

かつて、アルゴル太陽系には高度な文明が発達していた。しかし、惑星管理システム"マザーブレイン"が暴走。さらに、人工衛星の衝突で第1惑星パルマが消滅する(『PS II』)。これにより、総人口の90%と文明が失われた。

それから約千年。第2惑星モタビアでは、新種のモンスターが大量発生する異常事態が起きていた。そんななか活躍していたのが、依頼を請けてモンスター退治にあたる"ハンター"と呼ばれる人々。そして今、新米ハンターのルディが、はじめての依頼に挑む。

## 個性豊かなキャラクターたち

アンドロイドにエスパー、緑色の肌を持つ異星人に人工生命など、『千年紀』の登場人物はとっても個性的。最大5人編成のパーティには、10名(+謎の1名)が入れ代わり立ち代わり参加。前半に活躍するのはこんな顔ぶれだ。



### ルディ・アシュレ



| ハンター | 16歳 |
| --- | --- |

主人公。かつてはストリートキッズのリーダーで、倉庫荒らしの常習犯だったが、ハンターのライラに捕まる。以後、ライラに引き取られ、ハンターとしての修行に励んできた。ギルドに登録したばかりの新米である。剣を扱うのが得意。

### ライラ・ブラングウェン



| ハンター | ??歳 |
| --- | --- |

"八つ裂きのライラ"の異名を取る、腕利きの名ハンター。ハンターギルドのあるアイードの町で、弟子のルディと暮らしている。情報屋のドリンによると、3サイズは「上から88・ろくじゅ…」とのこと。スライサーの名手である。

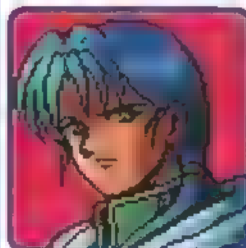
### ハーン・マーレイ



| 学者 | 24歳 |
| --- | --- |

モタビア・アカデミーの若き研究者で、ホルト教授の助手。クルップ村の防具屋の出身で、村には婚約者がいる。遠征調査中に消息を絶った教授を心配し、貯めていた結婚資金から代金を捻出して、ライラに捜索を依頼する形で同行する。

### スレイ・ウォルシュ



| 魔導士 | ??歳 |
| --- | --- |

太古に消滅したと言われる幻の超能力"マジック"を使いこなす、凄腕の魔導士。ライラとは昔なじみのようである。ルディのことはガキ扱いしているが、暗黒の魔導士ジオとの対決を避けるよう助言するなど、その身を案じている。

### パイク



| モタビアンマニア | 19歳 |
| --- | --- |

全身が毛で覆われた、モタビア星の先住民族。モタビアンの戦士集団"モタビアンマニア"に所属する。ジオに襲撃された故郷モルカムから、妹とともに隠れ里トノエへ逃げ延びた。殺された両親の復讐を誓う。両手武器の斧を得物とする。

### ファル



| ニューマン | 1歳 |
| --- | --- |

千年前の遺伝子情報を元とする人工生命体。荒廃した世界で生存可能な新人類のプロトタイプとして、人工知能シードによって造られた。両手にクローを装備して戦う。その容姿や戦闘スタイルは『PS II』のヒロイン・ネイを彷彿させる。

### フレナ



| アンドロイド | 324歳 |
| --- | --- |

モタビア星の環境維持システムにエネルギーを供給するプラント"ナルパス"の管理ユニット。ジオによって幽閉されている。謎の超文明によって生み出された高性能アンドロイド・フォーレンによって造られた。銃器を携帯して戦う。

# 第2惑星モタビア冒険の手引き

物語は、新米ハンターのルディと師匠のライラが、ハンターギルドのあるアイードを出て、依頼主のいるピアタへ向かうところからはじまる。はたして、ふたりの冒険の行方は？

## ピアタ 怪しい依頼人

ピアタにあるモタビア・アカデミーの学長から、学内に出現するモンスターの全滅を依頼されるふたり。何かウラがあるようだが、問い詰めても話が進まないため、発生源の地下へ。

途中、やはり学長の態度を怪しんでいる学者ハーンが仲間になる。回復や攻撃補助のテクニックでのサポート役が適任だ。

最深部でイグノーヴァを倒して戻ると、パースバレーの地に新種モンスター異常発生の原因があることが明かされる。

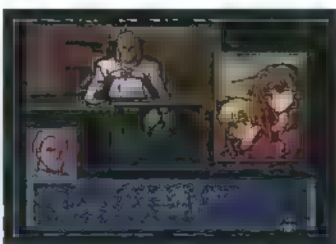


◀▼数ヵ月前、モンスター調査団が派遣されたが失踪したと語るハーン。地下室ではモンスターが培養されていた形跡が？

依頼にはウラがある!?



▲ピアタにはモタビア・アカデミーがあり、さまざまな研究が行われている



▲モンスターもさすがに街の中までは入ってこないはずなのに、なぜ学内に!?



▲分裂するイグノーヴァ。シフタでライラの攻撃力を上げ、分身をなぎ倒せ



▲学長は、暗黒の魔導士ジオの脅迫で調査団の捜索を中止したと回想する

## マイル 装備を整えよう

調査団の行方を心配するハーンの依頼を請け、パースバレーを目指すことになる。

ピアタの北東に位置するマイルの村には武器屋と防具屋があるので、寄って装備を整えよう。



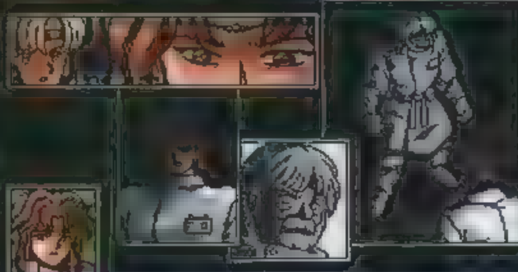
## ゼマ 人々が石像に!?

さらに北東にあるパースバレーの玄関口ゼマへ踏み込むと、人々が石化していて、宿も店も機能していない。パースバレーでは戦闘が発生するので、準備が必要ならマイルへ戻ろう。

パースバレーはダンジョンになっている。その最深部には、アカデミーのホルト教授率いる調査団の石化した姿が。彼らはモンスター異常発生の原因を調査するうち、古代文明の遺跡を発掘。発見されたモンスターの培養カプセルをアカデミーに持ち帰ったあと、再調査に向かい、行方不明になっていた。そして、捜索隊を出そうとした学長を、ジオが牽制していたのだ。

石化を解くには、アルシュリンという薬が有効だと言う。ライラによれば、モタビアンの村モルカムにあるらしい。

ホルト教授を発見!!



▲▶モンスター調査団の一員であり、ハーンの師であるホルト教授は、パースバレーの最深部で石にされていた。古代の魔法が用いられたようだが？



▲マイルの村では「ゼマ全滅」との噂が流れていたが、嘘ではなかった



▲パースバレーの入口にあるゼマの街の人々は、石像にされていた

## モルカム スレイとの出会い

ゼマの南にあるモルカムにたどり着くと、村はジオに焼き払われていた。そこに佇んでいたのは魔導士のスレイ。ライっとは旧知の仲らしい。スレイによれば、アルシュリンはトノエで手に入るとのこと。



## クルップ ハーンの故郷

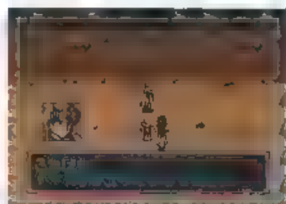
トノエは遠いので、まずは東のクルップ村へ。ここはハーンの故郷で、両親や婚約者のサーヤに会える。ハーンの実家の防具屋では、彼が流したアカデミーの研究資料により、性能のいい防具を開発して販売中だ。



## トノエ パイク加入

北のトノエを目指すが、村への通路は巨岩で塞がれていた。スレイがマジックを使って突破する。

村ではアルシュリンが地下倉庫に格納されており、モタピアンの戦士パイクが案内役としてパーティに加入することに。地下には手強いモンスターが多く、しばらく宿と行き来してレベルアップをはかる必要がありそうだ。



◀古代の超能力を使えるスレイ。…何者!?



▶スレイが離脱し、代わりにパイクが加入する

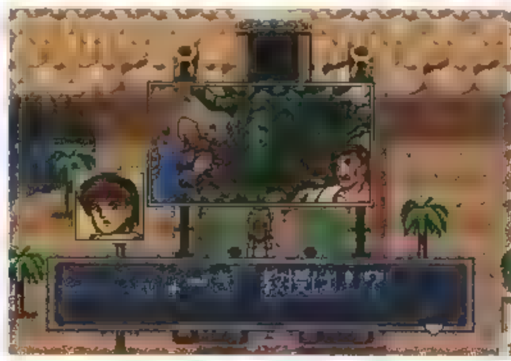
## ゼマ 一難去ってまた一難

アルシュリンを手にゼマへ戻ると、ホルト教授をはじめ、街中の人々の石化が解ける。教授は喜々として古代遺跡の再調査に戻るが、その直後、パースバレーの奥からモンスターが出現。一行は教授の救出へ向かう。

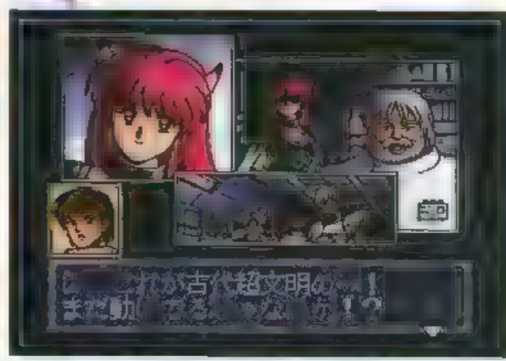
パースバレーの奥にあったのは、"バイオプラント"と呼ばれる古代遺跡。モタピア星の環境を維持するためのシステムだが、ジオにより暴走させられ、モンスター大量発生などの異常を起こしているという。管理コンピュータのシードによれば、このままではモタピア星が滅亡してしまうそうだ。どうする!?




▲▶教授…



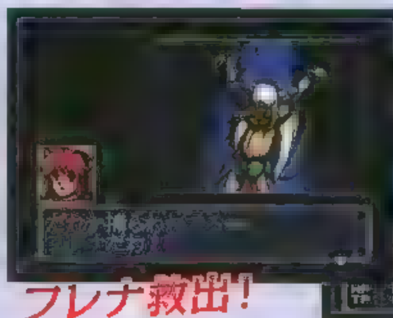

▲ホッとしたのもつかの間、パースバレーから街中へモンスターが現れる。アカデミー…

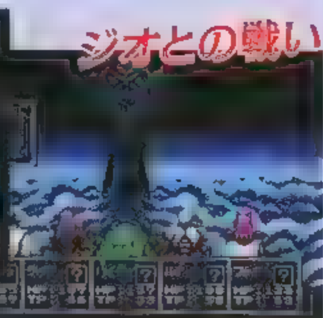


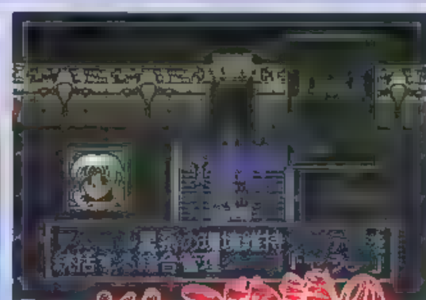
▲古代遺跡バイオプラントでは、教授が人工生命体の少女フ…ルに助けられていた。そして驚きの事実が判明する

## ルディたちの冒険は続く

惑星滅亡を回避するには、バイオプラントへのエネルギー供給システムを停止する必要が。だが、システムの管理アンドロイド・フレナはジオに捕らわれていた。ジオって何者!? そして異常の元凶は宇宙ステーションだった!?



# テクニック&特技一覧

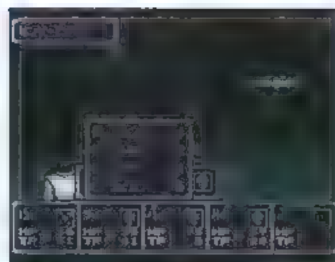
テクニックとは、一部のエスパーしか使えなかったマジックを、誰でも使えるようにした技術。また、特技とは各キャラの固有技だ。

困るのが、どちらも技の名前から効果が想像しにくいこと。一覧にまとめたので活用してほしい。

なお、生体でないアンドロイドには無効な技も多い。機械にも効くか、効果の解説から判断を。



▲アンドロイドにレスタは効かないが、自己修復機能リカバーが使える



▲生体組織に働きかける攻撃補助技は敵の機械に対しても無効だ

| 種別 | テクニック | 消費TP | 対象 | 効果 |
|---|---|---|---|---|
| 攻撃 | フォイエ | 3 | 敵1体 | 熱でダメージを与える |
| | ギフォイエ | 6 | | |
| | ラフォイエ | 9 | | |
| | バータ | 4 | 敵1体 | 標的の温度を下げダメージを与える |
| | ギバータ | 7 | | |
| | ラバータ | 10 | | |
| | グランツ | 6 | 敵1体 | 光の矢でダメージを与える |
| | ギグランツ | 11 | | |
| | ラグランツ | 15 | | |
| | ザン | 8 | 敵全体 | 真空状態を作りダメージを与える |
| | ギザン | 12 | | |
| | ラザン | 16 | | |
| | グラブト | 10 | 敵全体 | 重力場を発生させダメージを与える |
| | ギグラブト | 15 | | |
| | ラグラブト | 19 | | |
| | メギド | 30 | 敵全体 | ??? |
| | ブロセダン | 16 | 敵全体 | 分子に働きかけ消滅させる |
| | ボルト | 8 | 敵1体 | 神経組織を破壊し死に至らしめる |
| | サボルト | 16 | 敵全体 | |

| 種別 | テクニック | 消費TP | 対象 | 効果 |
|---|---|---|---|---|
| 攻撃補助 防御 | シフタ | 7 | 仲間1人 | 腱や靭帯を強化し攻撃力を上げる |
| | シュネラ | 8 | 仲間全員 | 神経に働きかけ素早さを上げる |
| | デバンド | 5 | 仲間全員 | 力場を形成し防御力を上げる |
| | ジェルン | 5 | 敵全体 | 敵を老化させ攻撃力を下げる |
| | ドランク | 4 | 敵全体 | 神経に働きかけ素早さを下げる |
| | シーリス | 8 | 敵全体 | 結界を張りテクニックを封じる |
| | リミタ | 10 | 敵全体 | 敵の神経系に干渉し気絶させる |
| 回復 | レスタ | 3 | 仲間1人 | 生物の代謝速度を上げHPを回復 |
| | ギレスタ | 6 | | |
| | ラレスタ | 9 | | |
| | サレスタ | 12 | 仲間全員 | 生物の代謝速度を上げHPを回復 |
| | ギサレスタ | 24 | | |
| | ラサレスタ | 36 | | |
| | アンティ | 2 | 仲間1人 | 中毒の治療をする |
| | ソムバス | 5 | 仲間1人 | 麻痺の治療をする |
| | アロウズ | 9 | 仲間全員 | 気絶状態から回復させる |
| | リバーサー | 12 | 仲間1人 | 瀕死から復活、HPも約1/4回復 |
| | リジェネス | 36 | 仲間1人 | 全状態異常からHP最大で復活 |
| 移動 | リューカー | 8 | 仲間全員 | 行ったことのある街へ瞬間移動 |
| | ヒーナス | 4 | 仲間全員 | 洞窟から脱出する |

| | | | |
|---|---|---|---|
| ルディ | アースバインド | 敵1体 | 生物を金縛りにする |
| | ソードクロス | 敵1体 | 剣で2倍程度のダメージ |
| | エアスラッシュ | 敵全体 | 真空でダメージを与える |
| | レイブレード | 敵1体 | 剣に光をまとい斬りつける |
| | エクスプロード | 敵1体 | 全身に光をまとい体当たり |
| ライラ | ヴォルテックス | 敵1体 | スライサーで攻撃 |
| | ムーンシェイド | 敵全体 | 武器の反射光で気絶させる |
| | デスサイズ | 敵1体 | スライサーで首を切り落とす |
| ハーン | エーテルビジョン | 仲間全員 | 攻撃の命中率を高める |
| | アストラルフレア | 敵1体 | エネルギーを放ちダメージ |
| ハーン/ファル | エリミネート | 敵1体 | 急所を突いて倒す |
| スレイ | ディーム | 敵1体 | 生命活動を停止させる |
| | エフェス | 敵全体 | アンデッドや魔物にダメージ |
| | ネガティス | 敵全体 | 触れるものすべてを抹消 |
| | レジェオン | 敵全体 | エネルギーの爆発でダメージ |
| スレイ/シェス | フレエリ | 敵1体 | 火炎弾で攻撃する |
| | ヒューン | 敵全体 | 大気の渦で攻撃する |
| | タンドレ | 敵全体 | 静電気を収束させ攻撃 |
| パイク | クラッシュ | 敵1体 | 全力で斧を叩きつける |
| | ウォークライ | 使用者 | 攻撃力を高める |
| | スィーピング | 敵全体 | 武器を振り回しダメージ |

| | | | |
|---|---|---|---|
| ファル | イリュージョン | 敵全体 | 残像で敵を惑わす |
| | ダブルアタック | 敵1体 | 連続攻撃をかける |
| | ディスラプト | 敵全体 | 分身し攻撃する |
| フレナ | スティシスビーム | 敵1体 | 一時的に麻痺させる |
| | メディカルパワー | 仲間全員 | 瀕死や状態異常、HPを回復 |
| | フォノンメーザー | 敵全体 | 超音波で攻撃する |
| フレナ フォーレン | リカバー | 使用者 | 自己修復機能で破損を補修 |
| | バリアフィールド | 仲間全員 | バリアで防御力を上げる |
| | スパーク | 敵1体 | 電子回路を全損させる |
| フォーレン | フレアショット | 敵1体 | 高出力熱線砲で攻撃 |
| | ハイパージャマー | 敵全体 | メカの機能を一時停止させる |
| | バーストロック | 敵全体 | 熱エネルギー弾で攻撃 |
| | ポジトロンボルト | 敵全体 | 強力なビーム砲で攻撃 |
| ラジャ | ブレッシング | 仲間全員 | 祝福の言葉で防御力を強化 |
| | アタラクシア | 仲間全員 | 祈りで気絶を治療、TPを回復 |
| | ミラクル | 仲間全員 | HPを回復(アンドロイドも可) |
| | ホーリィワード | 敵1体 | アンデッドや魔物を消滅させる |
| | セントファイア | 敵全体 | アンデッドや魔物を攻撃 |
| シェス | メディス | 仲間1人 | HPを回復(アンドロイドも可) |
| | ワーラ | 仲間全員 | 魔法障壁で防御力を上げる |
| | テルル | 敵全体 | 恐怖心で攻撃力を弱める |
| | ビンドワ | 敵全体 | 精神に働きかけ金縛りにする |

# 特報!! Special Report

# ソニック・ザ・ヘッジホッグ2

| 発売日 | 1992年11月21日 | ジャンル | アクション |
|---|---|---|---|
| メーカー名 | セガ | 継続機能 | コンティニュー |
| 価格 | 6800円(税別) | その他の機能 | 2人同時プレイ可能 |
| 容量 | 8M | 開発状況 | 100% |

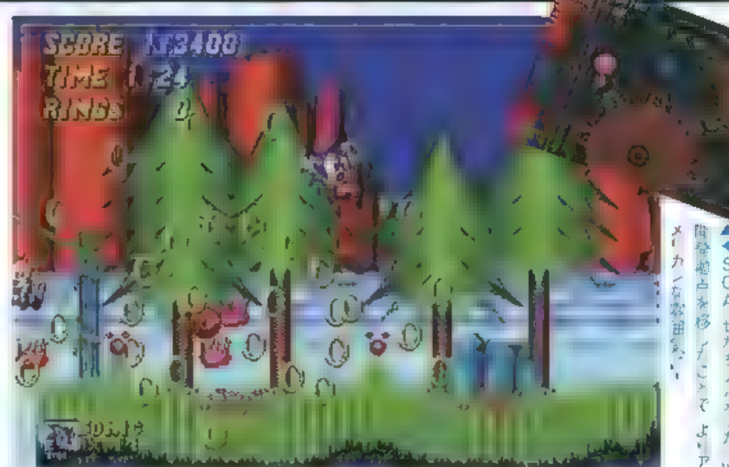
| 言語変更によるバージョン違い収録 | |
|---|---|
| 日本版 | 日本、繁体、韓国 |
| アメリカ版 | 上の言語以外 |

1-2 PLAYERS

## ソニックの宿敵、Dr.エッグマンとの戦いが再び! 仲間と一緒に新たな冒険が始まる

セガの看板作品でもある『ソニック・ザ・ヘッジホッグ(以下ソニックと略)』シリーズ中、今も多くのユーザーに愛されている代表作といえばこの『ソニック2』をおいて他にないだろう。「シンプルな操作で誰もがハイスピードアクションを楽しめる」よう考え抜かれたゲームシステムは、この続編でさらに進化。現代でも一線級の完成度だ。

制作を手がけたのは、当時のセガ開発陣のトップ集団"ソニックチーム"。本作を機にセガは(一時だが)全米ゲーム市場で任天堂を超えてトップの座に登り詰めたのも、まぎれもない事実なのである。



▲SOA(セガオブアメリカ)と開発拠点を移したことで、よりアメリカンな雰囲気に

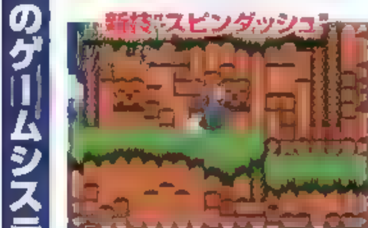
### ソニックの新たな相棒、2本のシッポを持つ"テイルス"が初登場

◀ソニックの後を追いかけて冒険する仲間。2Pコントローラでテイルスを操作すれば…

## 1PLAYER MODE

ソニックを操作し全11ゾーンを攻略する1人用モード。相棒のテイルスは自動的に後をついてくるが2Pコントローラで操作することも可能(テイルスは無敵)。操作方法は前作と同じだが、その場で加速するスピンダッシュという新たな技が追加されている。

**新技"スピンダッシュ"**


▲方向キーを下に入れて攻撃ボタンを押すとその場で丸まり回転して加速

**スペシャルステージ**


▲リングを50個以上集めると、チューブ内を疾走する特殊ステージが遊べる

**Point 1 基本ルールはシンプル! リングを集めてゴールに向かえ**

各ゾーンは前半と後半でアクトが分かれており、ゴールを通過すればクリア。1個でもリングがあれば、敵にやられることはない。

◀復活可能なポイントマーカーとゴールプレートを目標に進もう

**Point 2 5種類のアイテムを利用してパワーアップ**

各アクトにはリング以外にリングx10、バリア、無敵、スピードアップ、1UPといったアイテムがある。いずれも取れば即パワーアップ。

◀アイテムは見つけにくい場所にもあるからくまなく探索すべし

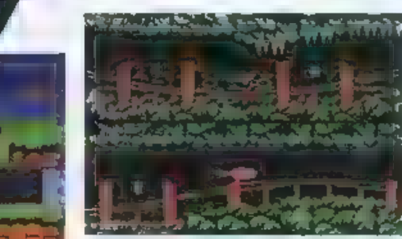
**Point 3 テイルスによる協力プレイでソニックをサポートしよう**

テイルスもスピンアタック状態なら攻撃判定が発生する。敵に当たってもミスにならない。

◀画面から消えてもすぐに上から降りて復活

## 2PLAYER VS MODE

ソニックとテイルスそれぞれを操作し、上下2分割された画面でゴールまでの総合ポイントを競う2人用モードが新たに追加。用意された全4ゾーンでタイムやスコアを競い勝敗を決めよう。


▲インターレース表示を使って上下2分割を実現。画面はステージ縦につぶれている


▲ステージ構成は1人用モードとは異なる専用設計。特殊アイテムも用意されている

『ソニック』2のゲームシステム&モードを解説



©SEGA

1992年12月6日には、このタイトルの発売を記念して、両国国技館で「遊星Sega World」が開催され、盛り上がりました。この「遊星」というタイトルはその後、セガとユーザーの交流の場に使用され、今回本誌にも掲載されている、元セガ広報・竹崎さんのコーナー名にも付けられています。

## ZONE 1 EMERALD HILL

### 狙うは最速クリア! 隠しエリアを探すも良し

海が見える草原地帯が舞台。「ソニック」ならではの360°ループ、ジェットコースターのようなコークスクリューを高速で駆け抜けろ。同シリーズのお約束で最初のステージは最速ルートで1分以内にクリアできる。

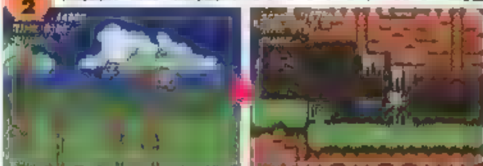


**Act 1** ステージ全体を探索して複数のルートを探そう



◀最速ルートを目指す以外、新ルートを通る楽しみもある

**Act 2** 仕掛けられた数々のトラップ。ギミックを把握せよ



◀ミスしやすい場所にはトラップが散りばめられているのだ

### BOSS ドリル・エッグマン



今回もDr.エッグマンは自機のモービルに武器を装備し登場する。ドリルに当たらないよう体当たりだ。

## ZONE 2 CHEMICAL PLANT

### 加速装置で一気にハイスピードの世界へ到達!

Dr.エッグマンの化学工場。自然あふれるゾーン1から一転し、ステージ全体に機械的なギミックが仕掛けられている。マップのつながりも上下左右に広がり、縦横無尽に伸びたルートから正解を見つけなければならない。

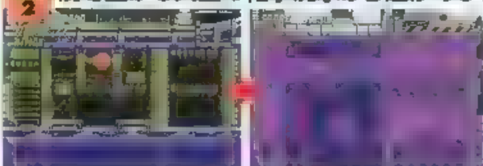


**Act 1** 全域ジェットコースター!? 上や下への大騒ぎ



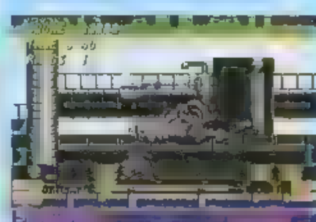
◀加速装置やパイプを利用してマップ全域を動きまわろう

**Act 2** 湧き上がる大量の化学廃水から逃げのびろ



◀紫色の廃水は一定時間つかると息が切れワンミスとなる

### BOSS ウォーター・エッグマン



ポンプで吸い上げた毒の水をかわし真下から攻撃。左右の足場にいると落ちるので近づかないこと。

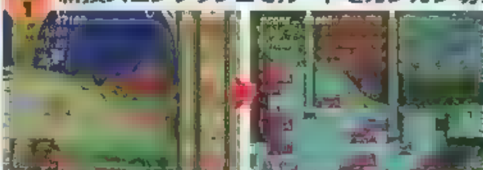
## ZONE 3 AQUATIC RUIN

### 水中に沈んだ古代文明の遺跡! [illegible]

地上と水中を行き来するステージで、前作と同様に水中はソニックの動きが鈍くなる。長く潜っているとおぼれてしまうので、地面から出てくるアワがあるならその場で確実に空気を補給したい。ザコ敵の攻撃も地味にやっかいだ。



**Act 1** 新技スピンダッシュでルートをガンガン切り開け



◀開けたルートや水の中はスピンダッシュで移動だ

**Act 2** 新たなルートを発見! 危険なトラップも多め



◀スピードがのったらキー下でスピン状態を維持しよう

### BOSS トンカチ・エッグマン

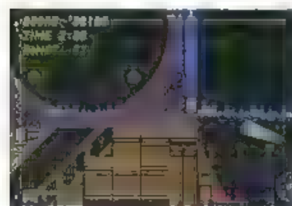


左右の石柱に刺さった矢を土台にしてより、画面上にいるボスをスピンアタックで攻撃していこう。

## ZONE 4 CASINO NIGHT

### ソニック自身がボール!? ピンボール体感ゾーン

ネオンがきらびやかな、「2」を代表する夜のカジノステージ。ステージ全体がピンボールのプレイフィールドとなっており、フリッパーでボール(ソニック)を弾くことでリングを稼げるフィーチャーが数多く用意されている。



**Act 1** ピンボールレーンを思わせるルートをつき進め



◀フリッパーやボール発射台なども再現されている

**Act 2** 時間切れになるまで巨大ピンボールを遊び倒せ



◀スロットやバンパーを活用し、ジャックポットで大量ゲット

### BOSS キャッチャー・エッグマン

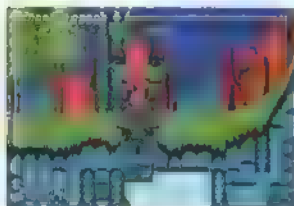


スピンダッシュを使い高い位置から攻撃しよう。クレーンキャッチャーで落とす爆弾は全部かわせ。

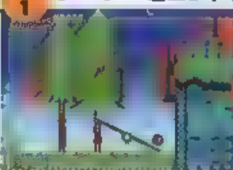
## ZONE 5 HILL TOP

### ルート取りによってゲーム展開が大きく変わる

針葉樹林が生い茂る高地の山岳地帯。雲海が見える地上エリア、マグマが流れる洞窟エリアを交互に通り抜けるため、展開は飽きないものの足をすべらると一発ミスになるポイントも多い。難所も多く危険なステージだ。

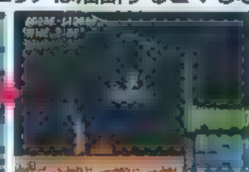


**Act 1 シーソーとゴンドラ、どちらに乗ればいいのか?**




◀超高速プレイで進めるイベントとは違い、じっくりと攻略したい

**Act 2 地下の溶岩洞窟エリアは油断するヒマもない**

◀マグマが画面下からせり上がってくる。危険地帯から逃げるのみ

**BOSS サブマリン・エッグマン**



マグマの海から潜水艦型のボスが現れたら、火炎放射を飛び越えながらスピンアタックで体当たり。

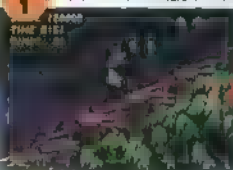
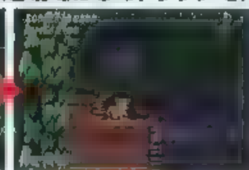
## ZONE 6 MYSTIC CAVE

### 地下に眠る洞窟内部は、さながら迷宮のよう!?

地底に眠る、神秘的な鍾乳洞が舞台のステージ。冒険も中盤戦に入ったせいで床や天井といった見えない場所から襲ってくる敵も多く、今までのようなイ[illegible]ジーなスピンアタックだけでは先に進めないようになっている。

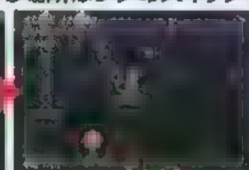


**Act 1 ガラガラと崩れる足場をはじめトラップてんこ盛り**

◀不意にトゲがついた土台が現れる。罠は位置を覚えるしかない

**Act 2 行き止まりに見える場所はツタのスイッチを探せ**

◀新たに加わったぶらさがりアクションでスイッチを動かそう

**BOSS [illegible]**



天井を掘り進めている時に降ってくるツララ岩を確実にかわし、真下からスピンダッシュを当てろ。

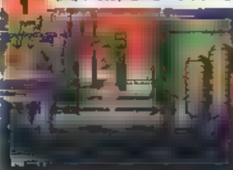
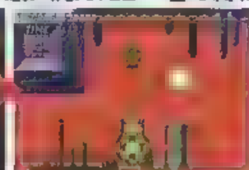
## ZONE 7 OIL OCEAN

### 大海を汚染したDr.エッグマンの所業を許すな

海上に作られた原油採掘工場を進むゾーン。海全体が汚染されているため自由に走ることができなくなっている。オイルが流れる床はスピンダッシュによる逆走が効かないため、一方通行ル[illegible]トとなるエリアが多い。

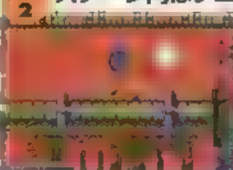


**Act 1 真っ黒なオイルの底に沈んだら一巻の終わり!**

◀オイルに落ちると少しずつ身が沈む。ジャンプで逃げよう

**Act 2 ステージ内はソニックをジャマする障害物だらけ**




◀障害物にはさまれると即ミスとなる。危険な場所は慎重に

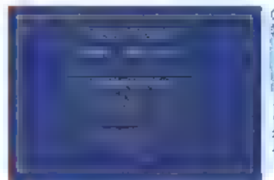
**BOSS [illegible]**



爪を使った複数の攻撃はジャンプでかわして、姿を見せた時に足場から落ちないよう素早く攻撃。

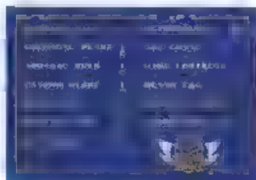
## COLUMN 『ソニック2』ウル技コマンド紹介

ここでは本作を手軽に遊ぶためのウル技をまとめて紹介。まずはタイトルからオプションにある「サウンドテスト」の項目を選ぼう。



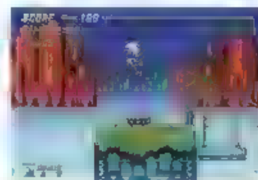
◀方向キー[illegible]の左右でSOUND TESTの数字が変えられる

サウンドテストで19、65、09、17の順に聴き、リングを取った音が聞こえたら成功。その後は[illegible]度タイトルに戻り、Aボタンを押しながら1PLAYERをスタ[illegible]トさせてみよう。



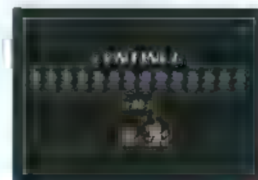
◀ゾーンセレクト画面出現[illegible]

サウンドテストで04、01、02、06の順に聴き、カオスエメラルドを取った音が聞こえたら成功。ゾーンをセレクトして始めると、スーパーソニック化の条件が満たされる。



◀ゾーンセレクト画面からスタートした時だけ[illegible]裏ワザだ

サウンドテストで01、01、02、04の順に聴く。[illegible]度タイトルに戻ってAボタンを押しながら1PLAYERをスタ[illegible]トさせると、コンティ[illegible]可能な回数が14増える。



◀[illegible]

## ZONE 8 METROPOLIS

### 巨大な機械パーツで構成された城塞エリア

このゾーン8のみ、3つのアクトでステージが構成された長丁場の冒険となっている。各ステージは巨大な歯車やパイプが昼夜を問わず動き続けており、まさに自然を破壊し尽くすDr.エッグマンの野望そのもの。全部破壊せよ!

**Check デストラップにひっかかるな!**

**Act 1** 各所に配置された仕掛けを利用しながら進め

◀まず見ではわからない、迷わす仕掛けもあり・わかりにくい

**Act 2** ジャンプを駆使して敵の攻撃をかわしていこう

◀正面からでは手強い敵も多い。動きをよく見よう

**Act 3** 城内にある数々の仕掛け。どうやって動かすか?

◀ナットをはめ、ノークを操作。動かす仕掛けも多い

**BOSS フライング・エッグマン**

回転する鉄球に当たらないよう相手の腹下をスピンアタック。鉄球が分身したミニボスも個別撃破。

## ZONE 9 SKY CHASE

### テイルスが操る愛機"トルネード号"で空を駆けろ!

戦艦へ逃げるDr.エッグマンを追いかける、唯一の空中戦ステージ。プレイヤーが操作するのはテイルスが操縦する飛行機で、翼の上にいるソニックは攻撃のみの担当だ。スピンアタックでリングを集めよう。

◀▲ステージ中盤には一つ目の近くを横切る巨大な空中要塞が飛来する。同時にクライマックスはもうすぐ。編隊を組む敵を即撃せよ

## ZONE 10 / 11 WING FORTRESS / DEATH EGG

### Dr.エッグマンの巨大空中戦艦を破壊せよ! そして最終決戦はついに宇宙ステーションへ……

開幕早々トルネード号が撃墜され、ソニックは単身で空中戦艦に乗り込むことになる。足場が少なく難易度も高いステージだが、残るは最後に待ち受けるボス戦のみ。あとは自力で進めてくれ!

◀▼最終宇宙ステージは、最後の敵メカソニックとのタイマンバトルが待ち構える

**BOSS バリアー・エッグマン**

戦艦内に仕掛けられた、バリアーで動きを封じたトラップ部屋。レーザーが撃たれるタイミングを覚えておくこと。

**BOSS デスエッグロボ**

最終ボス。トゲ付きのロケットパンチをかわし、低い打点から黒い腹の部分をスピンアタック。クリアは目前だ!

## CHECK POINT 目指せ世界最速!! スーパーソニックとは!?

本作にはカオスエメラルドを7個集めた状態でリングを50個以上ストックすると、完全無敵の"スーパーソニック"に変身できるフィーチャーが用意されている。クリア後にやり込もう

### カオスエメラルドを7個集めろ

スペシャルステージは「リングを50個以上持ちセーブポイント上に出現する光輪を通過すれば行ける。規定数のリングを集めてカオスエメラルドを全部集めよう。

### リセット技で手軽にストック可能

カオスエメラルドを入手したら一度ゲームを一度リセット→タイトル画面からオプション→プレイヤーセレクトを選ぼう。集めた状態のままゲーム選択できる。

幽☆遊☆白書 魔強統一戦

# 幽☆遊☆白書 魔強統一戦

[illegible]アクション

| 発売日 | 1994年9月30日 | ジャンル | 格闘アクション |
|---|---|---|---|
| メーカー名 | セガ | 継続機能 | コンティニュー |
| 価格 | 8800円(税別) | その他の機能 | 4人同時プレイ可能 |
| 容量 | 24M | 開発状況 | 100% |

| 言語変更によるバージョン違い収録 | |
|---|---|
| 日本版 | すべての言語 |

1-4 PLAYERS



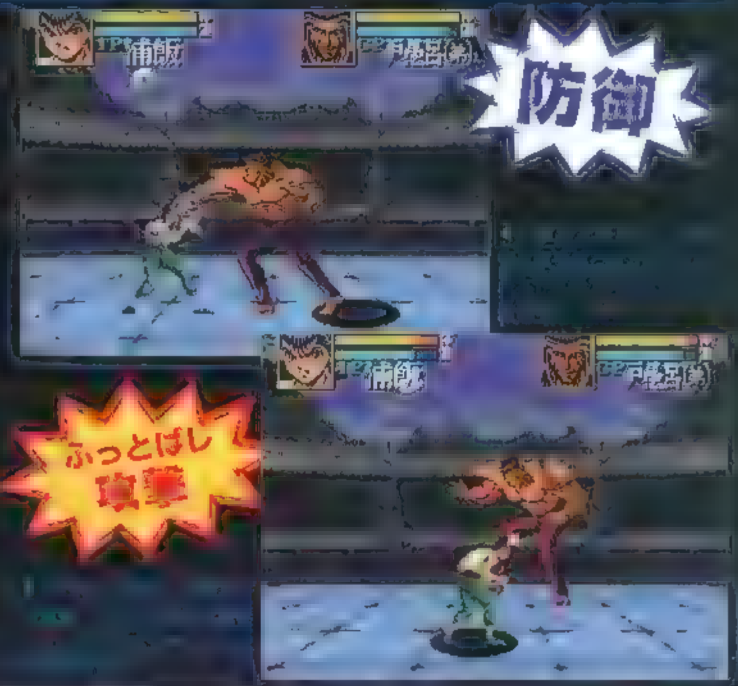


## 基本操作をしっかり押さえてバトルマニアの頂点を目指せ!

大ヒットしたジャンプ作品「幽☆遊☆白書」を格闘アクションゲーム化。スリリングなバトルは"どれだけ思い通りにキャラクターを動かせるか"が最大のポイント。最初はついガチャプレイに終始しがちだが、そのままでは全然上達が見込めないので、まずは基本操作からしっかり身につけてほしい。なお、各必殺技は使うたびに体力ゲージ下にある青い「霊力ゲージ」を少し消費する。超必殺技は体力ゲージと霊力ゲージ横のアイコン点滅時だけ使えるぞ。






### 基本となる操作方法

- 方向ボタン …… コマンド選択
  キャラクター移動(ジャンプ、移動、しゃがむ)
- スタートボタン …… コマンド決定、ポーズ
- A ボタン …… 強攻撃
- B ボタン …… 弱攻撃
- C ボタン …… 防御
- X ボタン …… バックステップ(右向き時)、ダッシュ(左向き時)
- Y ボタン …… ライン移動
- Z ボタン …… ダッシュ(右向き時)、バックステップ(左向き時)
- 2段ジャンプ …… ジャンプ中に再度ジャンプ入力
- 霊力をためる …… A または B ボタン押しっぱなし
- 長リーチ攻撃 …… 方向ボタン左右を押しながら A または B ボタン
- ふっ飛ばし攻撃 …… 相手と接近した状態で方向ボタン左右+Aボタン。幻海、陣、戸愚呂(弟)は空中でもふっ飛ばし攻撃が使える
- 挑発 …… A～C ボタン同時押し。相手の霊力を減らせる
- 気絶回復 …… ダメージ累積で一定時間キャラクターが操作できなくなる気絶状態のとき、方向ボタンと A～C ボタン連打で回復が早まる

## 対応USBハブとコントローラがあれば最大4人プレイが可能!

タイマン勝負もいいが、本作最大のだいご味はなんといっても最大4人同時プレイ[illegible]を実現してくれるのが、[illegible]るバッファロー社の[illegible]USB[illegible]とコントローラ[illegible]。[illegible]



●セガゲームス公式メガドライブミニ対[illegible]済みバッファロー製品

| 【USB ハブ】 | 【コントローラ】 | 【USB 充電器】 |
|---|---|---|
| BSH4U100J3 | BSGP1204 | BSMPA2402P2 |
| BSH4U110J3 | BSGP1601 | BSMPA2402P1 |
| BSH4U050J2 | | BSMPA2404LC2 |
| BSH4A11 | | BSMPA2402P2C |
| BSH4U310D2 | | BSMPA2402P1C |
| BSH4A120U3 | | BSMPA8005P5 |
| BSH4A120U2 | | |

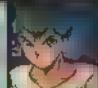



上記の商品情報▶https://www.buffalo.jp/topics/special/detail/mdmini.html



原作／冨樫義博「幽☆遊☆白書」(集英社「ジャンプコミックス」刊)
©Yoshihiro Togashi 1990年～1994年 ©ぴえろ・集英社
©SEGA

## 浦飯幽助 (CV: 佐々木望)



主人公だけあってどの技も使いやすくバランスがいい。最大の武器は代名詞ともいえる霊丸で、溜めを維持しつつ動けるためふっ飛ばし攻撃からの確定ヒットがとても強い。弱攻撃やダッシュなどを駆使して積極的に狙っていきたい。






【必殺技】
・霊丸 …… 下、右下、右＋AまたはBボタン。ボタン押しっぱなしで8段階まで溜めが可能。空中でも使用可能。それ以外のボタン入力などで発射キャンセル
・ショットガン …… 下、下＋AまたはBボタン。連打で威力がアップ
・百裂拳 …… AまたはBボタン連打
[illegible]
・霊光ラッシュ …… 右、下、右＋Aボタン

## 桑原和真 (CV: 千葉繁)



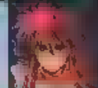
必殺技が全距離をカバーしてくれるが、雑に使うと逆に隙だらけになるテクニカルなキャラクター。次元刀メインに各距離で攻めていくのが基本。全キャラクターで唯一挑発ポーズに攻撃判定があり、ヒットすると相手が気絶する。






【必殺技】
・霊剣 …… A＋Bボタン
・霊剣突き …… 下、右下、右＋AまたはBボタン
・次元刀 …… 下、上＋A～Cいずれかの各ボタン
・霊手裏剣 …… 下、下＋AまたはBボタン
[illegible]
・霊剣乱舞 …… 下、下、右＋Aボタン

## 蔵馬 (CV: 緒方恵美)



他キャラクターに比べると攻撃力は控えめだが、そのぶんオールラウンド性能が高めで特に4人プレイのときに存在感が際立つ。接近戦は薔薇棘鞭刃、離れた間合いは薔薇投げや魔界植物召喚でじっとり攻めていくと効果的だ。






【必殺技】
・薔薇棘鞭刃 …… A＋Bボタン
・薔薇投げ …… 下、右下、右＋AまたはBボタン
・風華円舞陣 …… 下、上＋AまたはBボタン
・魔界植物召喚 …… 下、下＋A～Cいずれかの各ボタン
【超霊撃技】
・妖狐変化 …… 下、右、下＋Aボタン

## 飛影 (CV: 檜山修之)



軽快な動きと見た目の小ささでトリッキーな戦いが得意。超霊撃技の邪王炎殺黒龍波は原作がしっかり再現されており、方向ボタンで軌道を操作して自分に当てるとパワーアップ。ただし霊力ゲージがなくなると気絶してしまう。



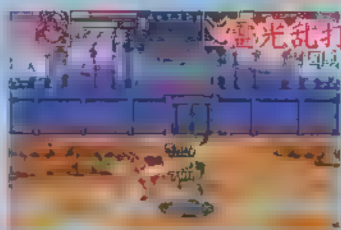



【必殺技】
・邪王炎殺拳 …… A＋Bボタン
・煉獄焦 …… 下、右下、右＋AまたはBボタン。ジャンプ中も使用可能
・残像 …… ダッシュ中同じ方向に方向ボタンを2回
・居合い切り …… 下、下＋AまたはBボタン。入力後AまたはBボタンで攻撃
[illegible]
・邪王炎殺黒龍波 …… 下、右、下、右＋Aボタン

## 幻海 (CV: 京田尚子、林原めぐみ)



幽助の師匠なので必殺技構成こそ似ているが、通常技のリーチが短く気絶しやすいため、相当テクニカル寄りに設定されたキャラクター。中～長距離は霊丸、間合いを詰めつつ霊光アッパー、最終的にはふっ飛ばしをメインに接近戦を狙っていくのが基本。最大の武器は連続で狙える空中ふっ飛ばし攻撃だが1対1の勝負では自粛しないと対人戦で友だちを失うかも…。





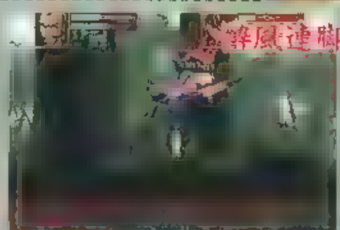

【必殺技】
- 霊丸……下、右下、右＋AまたはBボタン。ボタン押しっぱなしで8段階まで溜めが可能。空中でも使用可能。それ以外のボタン入力などで発射キャンセル
- 霊光弾……下、下＋AまたはBボタン
- 霊光アッパー……下、上＋AまたはBボタン。ジャンプ中も使用可能
- 百裂拳……AまたはBボタン連打。ジャンプ中も使用可能

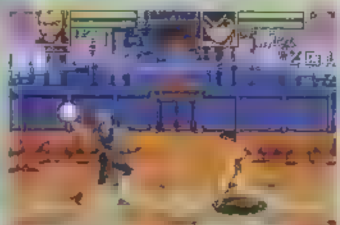
【超霊撃技】
- 霊光乱打……右、下、右＋Aボタン

## 酎 (CV: 若本規夫)



大柄な見た目からもわかるパワータイプだが、一方で酔拳のイメージどおり相手を惑わすような必殺技を備える。ふところをきちんとカバーできる弱攻撃に飛び道具も使えるため基本的にどの距離でも戦えるが、最大の魅力はふっ飛ばし攻撃からの各種コンボ。なかでも超霊撃技の酔風連脚は着地の頭突きモーション直後さらに追撃可能なため、ここ一番で秘めた大逆転パワーは全キャラクター中でも屈指だ。



【必殺技】
- 錬酔妖気弾……下、右下、右＋AまたはBボタン。押しっぱなしで溜めが可能
- 百裂酔拳……AまたはBボタン連打。ジャンプ中も使用可能
- ショルダータックル……下、下＋AまたはBボタン
- サプライズキック……下、下＋AまたはBボタン。ジャンプ中のみ使用可能
- まわりこみ……A＋Bボタン

【超霊撃技】
- 酔風連脚……下、右、右上＋Aボタン

## 陣 (CV: 山口勝平)



見た目どおりトリッキーな動きが可能なキャラクター。なかでも空中浮遊、いわゆる"空中ダッシュ"は相手の技をスカらせたり4人プレイで相手チームのかく乱にもってこいで、この使いこなしこそ陣のだいご味。通常攻撃は方向キー左右＋Bボタンの弱攻撃が牽制に最適だが、対戦ではダッシュ相殺を狙われやすいので注意。必殺技は攻撃判定こそ強いがクセがあり、隙狙いやコンボなどしっかり叩き込んでいきたい。






【必殺技】
- 修羅旋風拳……下、右下、右＋Bボタン。ジャンプ中も使用可能
- ダブル旋風拳……下、右下、右＋Aボタン。ジャンプ中も使用可能
- 爆風障壁……下、上＋AまたはBボタン。ジャンプ中も使用可能
- 空中浮遊……ジャンプ中、方向ボタン上下左右いずれか同方向に2回

【超霊撃技】
- 移動爆風障壁……下、下＋A＋Bボタン

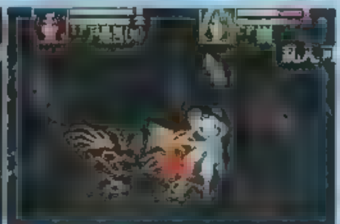
## 戸愚呂・兄 (CV: 鈴木勝美)



原作再現度の高さは全キャラクターでも随一。なかでも触手系や指はキモさとらしさで使っていてとても楽しい(?)。遠距離が苦手なので接近戦狙いが基本となるが、移動が遅いためダッシュやライン移動でカバーしたい。



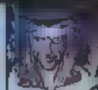




【必殺技】
- 全方向触手……A＋Bボタン
- 剣変化……下、右下、右＋AまたはBボタン。ジャンプ中も使用可能
- 地中触手……下、下＋AまたはBボタン
- 指針……下、下＋Cボタン
- ダミー……下、上＋A～Cいずれかの各ボタン

【超霊撃技】
- 乱風剣……右、下、右、下＋Aボタン

## 戸愚呂・弟 (CV: 玄田哲章)



これぞパワーキャラクターといった見た目どおりの性能。強攻撃のリーチは魅力だが空振りの隙も凄いので要注意。接近戦はしゃがみ弱攻撃などで可能な限り追い払い、得意の中距離をキープしてなるべく主導権を握り続けたい。




▲ファンにはおなじみ
多段ヒット大ダメ



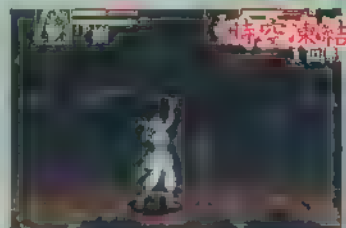
▲喝は飛び道具でやられたときの相殺に　▲

【必殺技】
・指弾　下　下＋AまたはBボタン
喝　A＋Bボタン
・ダッシュパンチ　下、右下　右＋Aボタン
・ダッシュアッパー　下　右下　右＋Bボタン
双腕剛掌　下、下＋Aまたはボタン。ジャンプ中のみ使用可能
【超霊撃技】
100%中の100%　下　右　下＋Aボタン

## 樹 (CV: 辻谷耕史)



バランス型の見た目に反して、キック系の奇襲や闇撫召喚によるアウトレンジ攻撃も可能といった特殊キャラクター。通常攻撃もスライディングなど使い勝手がよく、ユーザーごとに戦い方に差が生じやすい個性的な面白さがある。




▲4人プレイ時の味方をのぞき敵の動きを一定時間完全に止められる



▲テレポートはバ　クタ
に一瞬だけ無敵時間があ　▲

【必殺技】
・闇撫召喚　下　下＋A（攻撃）またはB（回復）またはC（解除）
サイドステップキック　下　右下　右＋AまたはBボタン
・流舞脚　下、下＋AまたはBボタン。ジャンプ中のみ使用可能
・テレポート　下　上＋A～Cいずれかの各ボタン。ジャンプ中も使用可能
【超霊撃技】
・時空凍結　下＋A＋Bボタン

## 仙水忍 (CV: 納谷六朗)



スラリと長い手足のリーチが魅力で、弱や強攻撃の判定先端を意識して有利に立ち回りたい。裂蹴紅球波がとても使いやすく、常に間合いを保つ戦い方が基本スタイル。裂蹴拳は相手の攻撃を受けて出す技なので多用は禁物だ。






▲裂蹴紅球波はA　3種類の軌道が使い分　▲ガードさせてもよしコンボからのダメージもなる気硬だ

【必殺技】
・裂蹴紅球波　下　右下　右＋A～Cいずれかの各ボタン
気硬銃　下　下＋AまたはBボタン
・裂蹴拳　A＋Bボタン
【超霊撃技】
・巨大裂蹴紅球波　下　下　右＋Aボタン

# BE-MEGA-FAN HOT MENU

BEメガFANホットメニュー

## PART 1


24 アイラブ ミッキー&ドナルド ふしぎなマジックボックス
26 魔道物語I 29 ランドストーカー
30 アリシアドラグーン 32 ラングリッサーII
34 ロードモナーク とことん戦闘伝説
36 ストーリー オブ トア ~光を継ぐもの~
37 モンスターワールドIV
38 魂斗羅 ザ・ハードコア 39 VAMPIRE K LLER


## アイラブ ミッキー&ドナルド ふしぎなマジックボックス



### ディズニーの世界から協力プレイが楽しいアクションゲームが登場!

| | | | |
|---|---|---|---|
| 発売日 | 1992年12月18日 | ジャンル | アクション |
| メーカー名 | セガ | 継続機能 | パスワード |
| 価格 | 6800円(税別) | その他の機能 | 2人同時プレイ可 |
| 容量 | 8M | 開発状況 | 100% |

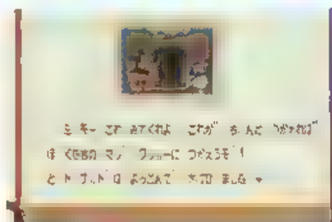
| 言語変更によるバージョン違い収録 | |
|---|---|
| 日本版 | 日本、繁体、韓国 |
| アメリカ版 | 上の言語以外 |

1-2 PLAYERS



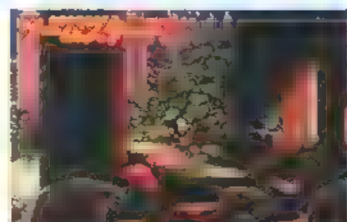
### ミッキーとドナルドで3倍楽しめる大冒険!

本作のテーマはマジック。不思議なマジックを使って、ステージをクリアしていくぞ。オープニングはマジックショーの練習をしているミッキーとドナルドが、マジックボックスを見つけるところからスタート。箱の中をのぞき込むと、ふしぎな力で中に吸い込まれてしまう。



▲怪しそうなマジックボックスにドナルトは興味津々! 中に入ってしまう

マジックボックスの中はなんと魔法の世界。驚くミッキーとドナルドの前に、魔法の世界を支配する魔法使いが現れ、自分のところまでたどり着けば、ミッキーとドナルドをもとの世界に戻し、マジックボックスも渡すと告げる。得意のマジックを使って魔法の世界を進み、魔法使いがいる場所までたどり着くのが冒険の目的だ!



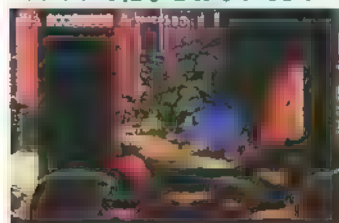






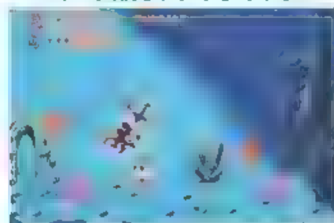

このゲームでは、選んだキャラクターによってステージの内容が変化する。「ミッキー」と「ドナルド」で進むルートが変わることも、「協力プレイ」でクリアする仕掛けが登場することもあるぞ。

#### マジックで相手を変身させよう!



▲ハンカチーフを使ってマジックを行うと敵を小動物に変化させることができる

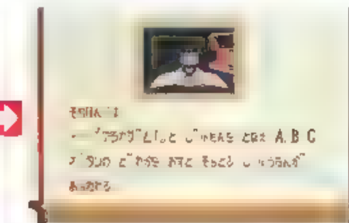
#### 2人で協力プレイもできる!



▲ キー、ドナルト単独でのプレイだけでなく、2人を同時に操作する協力プレイも



▲ よって途中のルートが変化しても、ステージのスタートとボスは同じ



▲ステージをクリアすると、新しい魔法をゲットできる。次のステージで使ってみよっ



©SEGA ©D sney

## ミッキーでステージ1を冒険してみたぞ!

さっそく冒険に出かけよう。ここではミッキーでプレイしたステージ1を紹介しているぞ。このステージで使用する、敵を変身させるハンカチーフのマジックの効果範囲はそれほど広くないので、慎重に進もう。



### STAGE 1-1 深い森

最初のステージは高い木々が茂った森の中。向かってくる敵の数はそれほど多くはないが、木の幹の陰に隠れて見えないこともあるので注意して進もう。ステージ後半は上へ向かって進んでいくことになる。最上段までたどり着けばクリアだ。







### STAGE 1-2 花の森

このステージになると周囲が明るくなる。地面には大きな花が咲いているので、それを足場に進むことができるぞ。後半は空中に浮かぶ小さな葉っぱを足場に進んでいくことになるが、踏み外してしまうとまっさかさま……。







### STAGE 1-3 洞窟

このステージは先ほどまでとは雰囲気の違う暗い洞窟。あちらこちらにあるクモの巣が足場となる。また、プレイヤーの進む道を作ってくれるクモも出現。糸の軌跡を覚えて、落ちないように進んでいこう。









▲…糸をたよりにゴールを目指そう

### STAGE 1-4 ボス出現

クモの巣の洞窟を最後まで進むと、ボスの部屋にたどりつく。このステージのボスは巨大なクモ。縦横斜めに移動しながらプレイヤーに向かってくるので、そこを狙って、うまくマジックを当てていこう。ボスの動きのパターンを見極めるのが攻略のコツだ。








**キミの冒険を待ってるヨ!**

# 魔導物語I




## 『ぷよぷよ』のキャラが総登場!! 中身は本格派のRPG

| | | | |
|---|---|---|---|
| 発売日 | 1996年3月22日 | ジャンル | RPG |
| メーカー名 | コンパイル | 継続機能 | バッテリーバックアップ |
| 価格 | 7800円(税別) | その他の機能 | — |
| 容量 | 16M | 開発状況 | 100% |

| 言語変更によるバージョン違い収録 | |
|---|---|
| 日本版 | すべての言語 |

1 PLAYER



## 3Dダンジョンのエッセンスを凝縮!!

『魔導物語』シリーズの特徴は、階層化された迷路のようなマップを行き来しながら敵モンスターと戦って成長し、アイテムを集め謎を解く――という、PCやゲーム機で遊ぶための RPG を最初に生み出した古典的なゲームスタイル"3DダンジョンRPG"のエッセンスを踏襲したことにある。

メガドライブ版は同タイトルのMSX2、PC版をアレンジした内容となっているが、コンシューマー向けの要素を入れ「遊びやすさ」が重視されている。内容も3Dダンジョン特有の「迷宮を探索する」ワクワク感が味わえる仕上がりで、何よりほどよい誰もが楽しめる難易度の仕掛けが楽しい。

### STORY - 幼いアルルの最初の冒険

ここは将来魔導師となる子供を育成する魔導幼稚園。6歳のアルルは、卒園するために「魔導の塔から脱出する」試験を受けることとなる…。



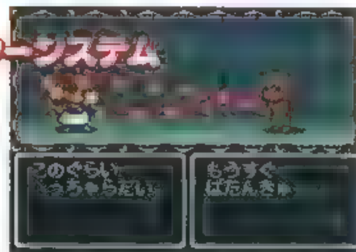
### リアルタイムで魔法コマンドを入力するシステム




探索中に現れる敵モンスターとの戦闘は、リアルタイム制。Aボタンを押しながら方向ボタンでコマンドを入力することで(魔法によって)攻撃するシステムのため、素早いコマンド入力が勝利の鍵。

### 伝統のファジーパラメーターシステム

敵味方に関わらず、本作では体力や魔導力、経験値といった数値の代わりにすべて「文章」というあいまいな表現が使われている。表情やメッセージで戦いの流れを読み切ろう。




## 魔導塔の冒険を解説

冒険の舞台となる魔導塔は、地上12階・地下4階からなる巨大ダンジョン。探索の楽しみを味わってもらうため、今回は終盤手前までの各階層の紹介、ならびに攻略法を解説する。階段や仕掛けの場所をメモして進め!

### 魔導塔 1F



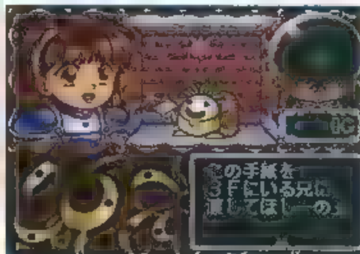
#### マッピングの仕方を覚えよう

どの階層でも最初にやることはマップの探索だ。本作は一度歩いたところはマップが自動的に書き加えられていくので(オートマッピング)、まずは行ける範囲までくまなく歩き全体像を把握しよう。通れない扉は後回しでOK。




▲左下のスタート地点に、体力と魔導力を全回復させる泉がある。こまめに立ち寄れ

▼アイテムをくれる、一方通行や鍵つきの扉の位置は、細かく書き込んでおくと楽だ




### 魔導塔 2F



#### 見えないドアを探し出そう

この階層からカミュやラーラといったアルルの仲間が登場する(『ぷよぷよ』に登場するキャラクターは本作がベースとなっている)。序盤はスイッチを探し、仕掛けを解いて隠された扉を探してみること。黄色の鍵は左下にある。




▲まずはアルルの冒険を支えてくれる、試験の審判員カーくんから方向石をもらっておこう

▼黄色の扉を開けるための鍵は、最初の強敵スケルトンTを倒さなければもらえない。






©SEGA
2019 D4Enterprise Co. Ltd.
「魔導物語」はD4エンタープライズの登録商標です

## 魔導塔 3F

### 床の色を揃えて仕掛けを解こう



色付きの鍵を入手しなければ開かない扉も多く、最初のうちは探索範囲も広くない。進めないエリア（マップ表示の黒い部分）は後で立ち寄るとして、まずは探索範囲を広げていくこと。いずれ伝説のアクセサリーも入手できる。



▲魔法の炎が床をふさいでいる。水系魔法「アイスストーム」で炎を弱めよう

▼中央右側エリアの部屋は床の色をそろえる必要がある。絵描きの要領で進むこと



## 魔導塔 4F

### マップをよく見てすべる床を攻略

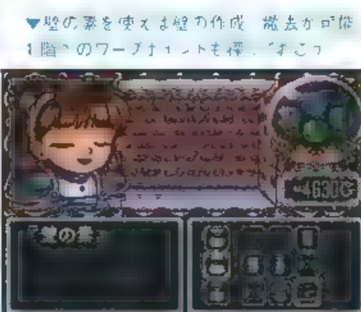


中央の斜め通路エリア以外は、入ったら突き当たりまで進行方向を変えることができない「すべる床」となっている。3階のパキスタ兄のお店で「壁の素」を購入しておくこと。緑色と黄色の鍵を入手しておくのも忘れずに。



▲すべる床エリアにある　ひ　とんや　ぬけもの魔導書はすぐ入手　ておきた

▼壁の素を使えば壁の作成　撤去が可能　1階へのワープポイントも探しておこう




## 魔導塔 5F

### スイッチで変化するマップに挑戦

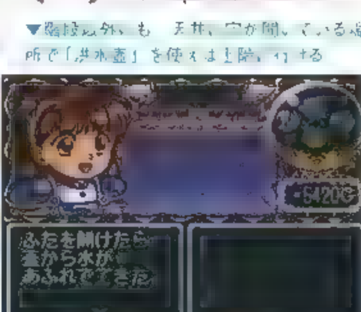


マップの左上に6階へ続く階段があるが、左半分のエリアは床のスイッチを押すと壁の仕切りが刻々と変化する迷路となっている。試行錯誤して全エリアを探索を目指そう。なお緑色の鍵があれば、右上の毒地帯を回避できる。



▲色が変わると壁の仕切りも変化　こまめにマップ画面で状況を確認して探検だ

▼階段以外にも　天井に穴が開いている場所で「井水壺」を使えば上階へ行ける




## 魔導塔 6F

### 壊せる壁を見つけて道を開こう

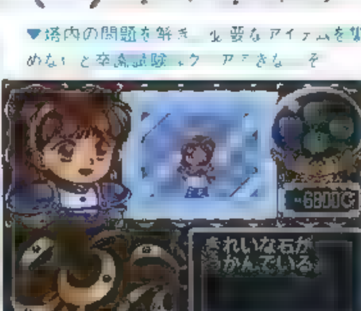


さまざまなイベントが起こる鏡の迷宮。照明のない鏡は「体当たりすると壊すことができる」ので、まずは壊せる壁を全部壊しながら進むこと。アルルに化けたドッペルを倒し「ワープ」を入手したら、下の階から上れるぞ。



▲ドッペルの罠にかかって不思議な場所へ　カーくんの後を追い迷宮を脱出しよう

▼塔内の問題を解き　必要なアイテムを集めないと卒業試験をクリアできないぞ




## 攻略ポイント ゲームシステムを活用しよう

本作が数値やアイテムに対する説明を意図的にファジー＝あいまいにしている理由は、攻略法自体を見つける楽しみを知ってもらうためでもある。とはいえ、ある程度のお約束は知っておいて損はない。

### レベルアップで体力・魔力は全回復

▲画面下の青魔導球が満タンになるとレベルアップする。体力や魔力も全回復するので、ボス戦前などで満タンになるよう調整！

### アイテムの効果を調べて使いどころを覚えよう

▲アイテムは説明が一切なく、最初はどんな効果があるか不明。まずは使って確かめてみよう。合成屋で別のアイテムも作成できる

### 一度に持てるアイテムを増やすと冒険が楽になる

▲アルルが持てるアイテムは、店で「アイテム袋」を買うことで最大27個まで増やせる。それ以上は預かり所を利用しよう

### 敵モンスターを仲間にする省エネ戦闘法

▲3階にある「Aカプセル」を使えば戦闘中、敵を味方にできる。オススメはワイバーンで、基本魔法が使えるがヘルハ魔法も使い放題

## 魔導塔 7F

### インキュバスを倒して鍵を入手せよ

この階層から星印の扉が登場。この扉を開けるには、7階のどこかにいるインキュバスに「ばよえ〜ん」をかけ星の鍵をもらう必要がある。なお7階と8階は、階段で行き来しつつ探索エリアを広げる仕掛け。マッピング必須だ。



▲上り・下りの階段の位置はマップに記しておこう。階段だらけのフロアなのだ

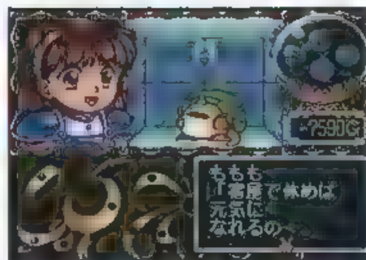
▼ばよえ〜ん　謎の感動を引き起こす　アルルのマ、カルナイスを響かせろ



## 魔導塔 8F

### 9Fへのワープポイントを探し出せ

物語中盤の難所となる8階では、上層へ進む階段を探さなければならない。7階と8階の行き来には、階段だけでなく「ワープ」の魔法で行っていないエリアを探し出そう。右下の小部屋中央で「ワープ」を2回唱えると……？



▲右下、ある「もももの店屋」、泊まれば1階へ戻ーすとも戦、ご経験値が稼げる

▼9階への入口は、ワープの魔法で隠された階段を見つけるしかない。写真がヒント



## 魔導塔 9F

### ロウソクのない壁は壊すことができる

ロウソクがない壁はすべて体当たりで壊すことが可能。またマップ中央付近にいるスケトウダラを助ける(ひーどんを3回かける)と、お礼として地下に潜れる「酸素の素」がもらえる。10階から1回に戻れば新たな冒険の始まりだ。



▲歩ける場所を全て通ったがどこか進めないエリアなのだ。マップ画面上に見えている

▼強い敵も多いので回復系アイテムは自動販売機であらかじめ購入しておこう



## 魔導塔 10F

### パララタクシー開通! 全フロアも要再チェック

落とし穴が多く道が途切れているため、9階からワープで侵入しよう。11階より上層の探索も、このワープの魔法を多用することになる。なおパララが営業する1〜10階直通タクシーを使うには、6階のワルル戦に勝っておくこと。



▲マップ画面を見ても上下階からこ　つながるのか不明　なからワープで　よう

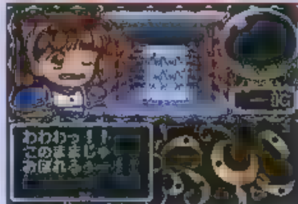
▼パララタクシーで一気に1階まで帰還。今後はこのタクシーを利用して冒険できる



## アルルの冒険はまだまだ続く…

以降はアルルの冒険も終盤戦。登場する敵も強いので、攻撃力を倍加させるダイアキュートをはじめ「じゅげむ」「ばよひひひー」などを駆使した魔法の使い方はぜひマスターしておきたい。何より重要なのは、卒園試験の合格点数が90点以上であること。健闘を祈る!

### 魔導塔の1Fには地下迷宮への入口がある!



▲[illegible]

### 卒園試験の合格点は90点以上?



▲40[illegible]

### 伝説のアクセサリーを装備して最終決戦に挑もう



▲[illegible]

# ランドストーカー～皇帝の財宝～

**これぞ孤高の完成度! クライマックス謹製の斜め見下ろし型アクションRPG**

| | | | |
|---|---|---|---|
| 発売日 | 1992年10月30日 | ジャンル | アクションRPG |
| メーカー名 | セガ | 継続機能 | バッテリーバックアップ |
| 価格 | 8700円(税別) | その他の機能 | ― |
| 容量 | 16M | 開発状況 | 100% |

| 言語変更によるバージョン違い収録 | |
|---|---|
| 日本版 | 日本、繁体、韓国 |
| イギリス版 | イタリア スペイン |
| 海外版 | 上の言語以外、各言語版に対応 |




## 巨大なジオラマ電子世界を冒険だ

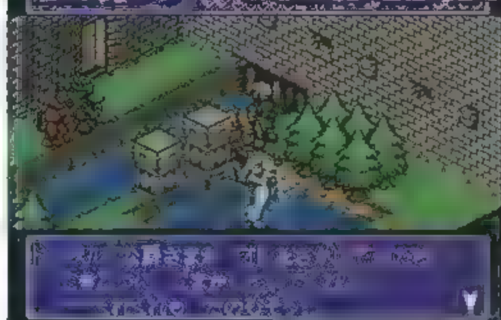
本作はシャイニングシリーズで一躍名を馳せたゲームデベロッパー「クライマックス」社が制作した、3作目のセガタイトル。大作RPGを続けてヒットさせたことでセガだけでなくユーザーからの信頼も厚く、メガドライブでは初となる16メガROMを採用。当時のゲーム誌でも、何度も大特集が組まれるほど注目を集めた。

本作の凄みは、こうした時代の期待に応えるだけのゲーム内容に仕上げられた"完成度の高さ"にある。世界全体が緻密な立体マップで構築されているだけでなく、グラフィック、サウンドの作り込み、そして斬新なアクション性は、今でも類を見ないボリュームとなっている。

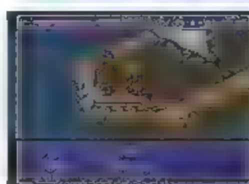
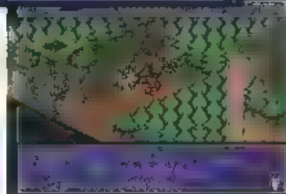



◀魅力的なキャラデザは玉木美孝氏…

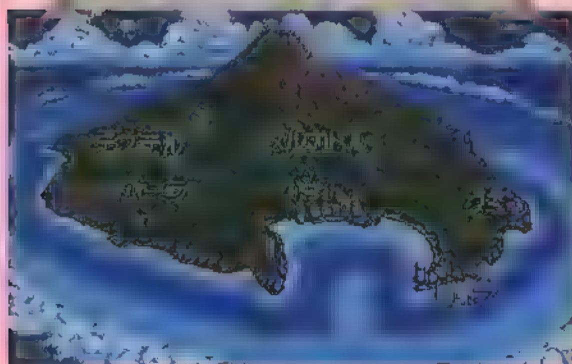
## 世界のすべてを立体地形化したDDS520



ひし形の地形パーツを組み合わせ、従来のゲームでは表現できなかった「高さと奥行きのある」斜め45度見下ろし視点を実現。2Dアクションの新境地を切り開いた。

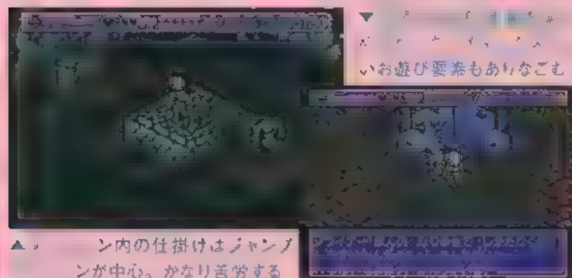



## STORY & MAP



### 物語の舞台"メルカトル島"

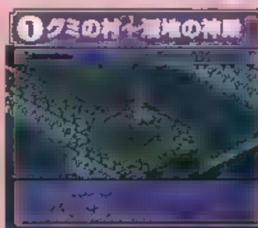
ここでは物語の進行に準じて、ライルが訪れる町やダンジョンを簡単に紹介。何度も行き来するので、地域間のルートはしっかり覚えておくこと。あきらめずに挑戦あるのみ。



▲…ン内の仕掛けはジャンプアクションが中心。かなり苦労する

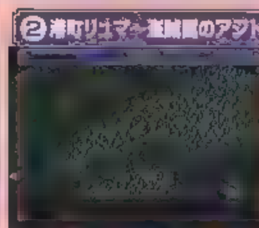
▼…いお遊び要素もありなごむ

### ①グミの村・湿地の神殿



▲村娘を救出しドワーフ族の争い…初の目的だ

### ②港町リュマ・盗賊団のアジト



▲アジト内に用意され…き、港を解放すれば船…

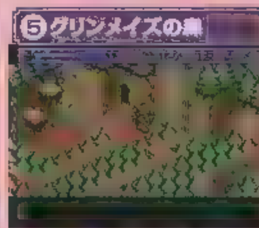
### ③メルカトル(城と町)



### ④ミルの塔



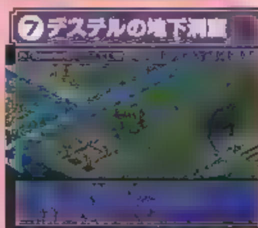
### ⑤グリンメイズの森



### ⑥バーラの町/鉱山



### ⑦デステルの地下洞窟



▲デステルの町で依頼を終えたら…

### ⑧湖の神殿



▲海をわた…な神殿へ乗り込め、ライバルとの対決もある

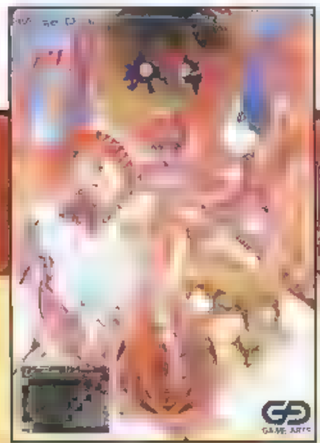
### ⑨山岳地帯



▲城の隠し通路から地下王国を抜けると 最終決戦の一歩手前

©SEGA

# アリシアドラグーン



## 名作「テグザー」の系譜を受け継ぐ、ゲームアーツ製高難度アクション

| | | | |
|---|---|---|---|
| 発売日 | 1992年4月24日 | ジャンル | アクションシューティング |
| メーカー名 | ゲームアーツ | 継続機能 | コンティニュー |
| 価格 | 7800円(税別) | その他の機能 | — |
| 容量 | 8M | 開発状況 | 100% |

| 言語変更によるバージョン違い収録 | |
|---|---|
| 日本版 | 日本、繁体、韓国 |
| アメリカ版 | 上の言語以外 |



## ー稲妻を操る少女、アリシアとお供のモンスターの旅を描くー

ゲームアーツのメガドライブ参入第1弾タイトルがこの『アリシアドラグーン』だ。

ストーリー設定にガイナックス、キャラクターデザインに蛹池裕行氏を迎え、稲妻を使う雷竜戦士アリシアの活躍を描いた、メガドライブオリジナルのアクションゲームとして発売された。

同社の名作アクション『テグザー』のシステムを継承し、稲妻が自動でホーミングする「全方位全自動照準稲妻」を実装。メガドライブタイトルにふさわしい、高い難易度もポイントだ。

### 敵を追い、空中神殿を目指せ

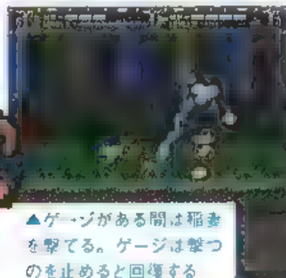

▲邪神を復活させようとする教祖トールカを追い、アリシアは空中神殿を目指す

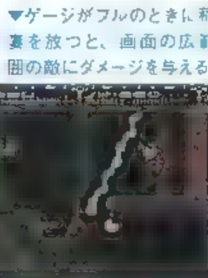


1. アリシアのHP。0になるとゲームオーバーだ。アイテムで上限が増える。
2. アリシアの稲妻のゲージ。稲妻を撃つとこれが消費される。一定時間で回復。
3. モンスターのHP。ダメージを受けると減る。レベルが上がると上限が増える。
4. モンスターのアイコン。召喚しているモンスターの種類がこれでわかる。
5. モンスターのアタックゲージ。これがフルの状態のときに能力が発揮される。

### アリシアの「全方位全自動照準稲妻」

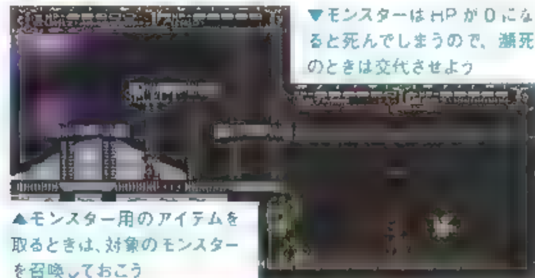
アリシアのメインの攻撃はホーミングする稲妻。ゲージがなくなると撃てなくなるので、ムダ撃ちは禁物。画面内の敵を確実に倒しながら進もう。


▲ゲージがある間は稲妻を撃てる。ゲージは撃つのを止めると回復する


▼ゲージがフルのときに稲妻を放つと、画面の広範囲の敵にダメージを与える

### 4体のモンスターの力を借りる

アリシアは特別な能力を持った4体のお供のモンスターを連れている。性質の異なる攻撃を行うので、戦況によって入れ替えてサポートしてもらおう。


▼モンスターはHPが0になると死んでしまうので、瀕死のときは交代させよう

▲モンスター用のアイテムを取るときは、対象のモンスターを召喚しておこう



アリシア・ディーナ・レイン

▲本作の主人公。竜の血を引く人間で、邪神をあがめる教団に立ち向かう

### アイテムを見逃すな!

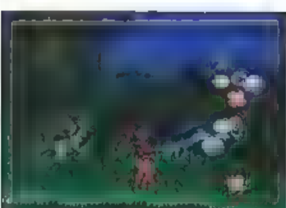
アリシアやモンスター達を助けるアイテムは、ステージ内のあらゆるところに隠されている。画面に見えなくてもその場所まで近づくと出現することがあるので、ステージを隅々まで歩き回って探していくといい。



| | | |
|---|---|---|
| **アリシアのHP回復**<br>アリシアのHPがゲージ1個分回復する。戦いでダメージを受けたアリシアを癒すアイテムだ。 | **モンスターのHP回復**<br>モンスターのHPがゲージ1個分回復する。回復するのは召喚中のモンスターのみが対象となる。 | **フェアリー(稲妻パワーアップ)**<br>取るとアリシアの体が輝き、一定時間稲妻ゲージを気にせずに稲妻を打ち出せるようになる。 |
| **アリシアのHP上限アップ**<br>アリシアのHPの上限がゲージ1個分増える。ゲージは最大6個まで増える。 | **モンスターのレベルアップ**<br>モンスターのレベルが上がり、HPの上限がゲージ1個分増える。レベルが上がると攻撃力も上がる。 | **フェアリー(無敵)**<br>取るとアリシアの体が輝き、一定時間無敵になり、敵やトラップからのダメージを受けなくなる。 |
| **アリシアの稲妻レベルアップ**<br>アリシアの稲妻のレベルが上がり、攻撃力が上がる。最大レベルは8。最も重要なアイテムだ。 | **モンスターの蘇生**<br>死んでしまったモンスターを蘇生する。ただし蘇生したモンスターのレベルは1になる。 | **コンティニューの増加**<br>ゲームオーバーになった後にコンティニューができる回数が1回増える。いわゆる1upアイテムだ。 |

 ©1992 GAME ARTS

## 頼りになる4体のモンスター



### ファイアー・ドラゴン
**拡散する炎を吐き出す**

アリシアの後方に位置し、火球を吐く。火球は射程が長く、画面の端まで届く。レベルが上がると火球の数が増えていく。



### バーニング・スフィア
**敵に体当たりして攻撃する**

敵に体当たりしてダメージを与える。体当たりできる回数はアタックゲージに依存し、ゲージが減ると本体が小さくなっていく。





### サンダー・バード
**画面全体の敵にダメージを与える**

電撃のフラッシュを発生させ、画面全体の敵にダメージを与える。強力だが1度攻撃した後、次に攻撃するまでの時間が長い。



### ブーメラン・リザード
**ブーメランが敵を切り裂く**

空中を飛行し、周囲に複数のブーメランを飛ばして攻撃する。攻撃範囲が広く、さらに体が小さいため敵の攻撃が当たりにくい。

## GAME RANKINGに注目!

ゲーム終了後の画面にはゲームプレイの評価が表示される。稲妻を多様した場合と、モンスターの攻撃を多様した場合でカテゴリが変わり、それが各8段階で評価され、称号が表示されるのだ。




## 全8ステージに強敵が待ち受ける

アリシアが旅する道中は8つのステージが存在。各ステージにボスが登場するが、それを倒しても終わりではないステージもある。

### STAGE 1

序盤から多くの敵が出現。少しずつ歩みを進め、稲妻で敵を確実に倒していくという、本作の攻略のコツをここで掴んでおこう。

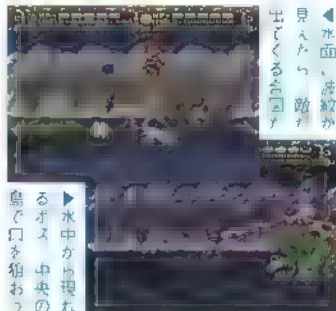


◀あまり急いで進むとダメージを受けてしまう

▶2体出現するボス。耐久力はそれほど高くない

### STAGE 2

水辺を進むステージ。蓮の葉は乗ると刃が出るトラップだ。途中のヘビのような中ボスを倒すとフェアリーが進む道を作ってくれる。

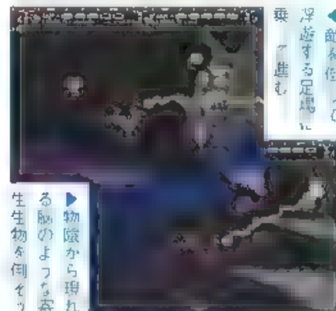


◀水面に波紋が見えたら、敵が出てくる合図だ

▶水中から現れるボス。中央の鳥で口を狙おう

### STAGE 3

生物のような飛行船のステージ。序盤にある砲台はかなり固く、残すと厄介なので1つずつ壊して進もう。ステージは短めだ。

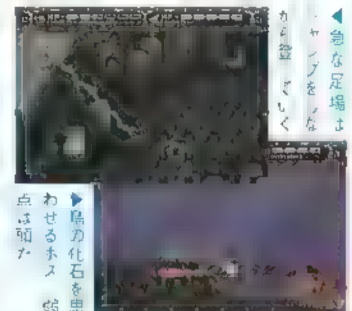


◀敵を倒して浮遊する足場に乗って進む

▶物陰から現れる脳のような寄生生物を倒そう

### STAGE 4

岩山のステージ。足場を高いほうに進んでいくとボスにたどり着ける。ボスを倒した後も敵が出てくるので油断は禁物だ。

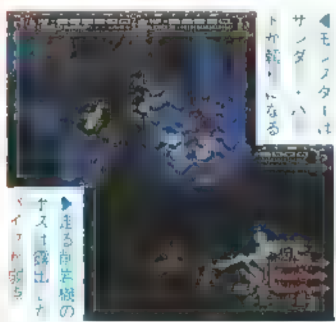


◀急な足場はジャンプをしながら登っていく

▶鳥の化石を思わせるボス。弱点は頭だ

### STAGE 5

洞窟のステージ。視界が悪く、敵が見にくいので、稲妻で敵の位置を探りながら進もう。後半は吹き出すマグマや蒸気に注意。

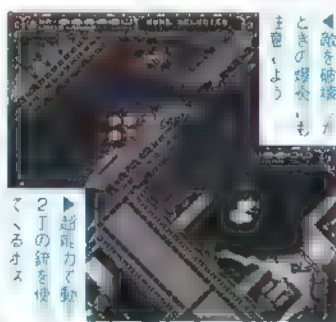


◀モンスターはサンダー・バードが頼りになる

▶走る南京錠のボスは露出したパイプが弱点

### STAGE 6

ステージは朽ちた宇宙船。ロボットの残骸に近づくと動き出し攻撃してくる。後半にはゾンビのような敵も出現。かなりの強敵だ。

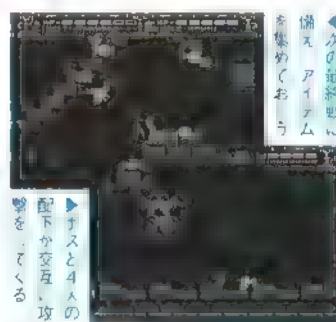


◀敵を破壊したときの爆発にも注意しよう

▶超能力で動く2丁の銃を使ってくるボス

### STAGE 7

空中神殿の最初のステージ。道中は短く、非常に手強いボスが登場する。稲妻を使うと階段が現れる場所が存在する。



◀次の最終戦に備えてアイテムを集めておこう

▶ボスと4人の配下が交互に攻撃をしてくる

### STAGE 8

教祖ドルガーと、蘇った邪神パラーダールとの最後の戦い。回復アイテムなどはなく、連戦で2体のボスと戦わなければならない。



◀手から衝撃波や竜の姿の火球を放つドルガー

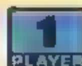
▶邪神パラダールは3種の攻撃を見抜け

# ラングリッサーII

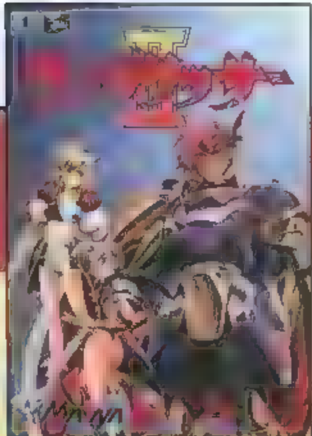
## 2本の秘剣をめぐるファンタジーシミュレーションRPG

| | | | |
|---|---|---|---|
| 発売日 | 1994年8月26日 | ジャンル | シミュレーション |
| メーカー名 | メサイヤ | [illegible] | バッテリーバックアップ |
| 価格 | 9800円(税別) | その他の機能 | — |
| 容量 | 16M | 開発状況 | 100% |

| 言語変更によるバージョン違い収録 | |
|---|---|
| 日本版 | すべての言語 |





## SLGだから難しそう? そんなこと全然ない!

伝説の聖剣ラングリッサーと魔剣アルハザード、2つの秘剣をめぐるドラマを描いたシミュレーションRPG。シミュレーションは難しいと敬遠されそうだけど、基本的には味方ユニットを動かして敵と戦ったり魔法で支援するなど案外カンタン。ヒロイックファンタジー風ストーリー展開に各キャラクターの成長要素とRPGライクな楽しみもあり、この機会にぜひ挑戦していただきたい。




◀念のため前作をやっていなくても問題なし。システムはほぼ踏襲されているので前作の経験があればすぐ遊べる

## 出撃準備って? ～傭兵はMAX雇おう～

傭兵は各指揮官に紐づけされた配下ユニットのようなもので、それぞれ指揮範囲内で最大の力を発揮する。つけなくても出撃は可能だが、いくら指揮官が単独で強くても限界がある。つけたほうが戦いが有利になるし、傭兵が戦ったぶんも指揮官の経験値になる。最初はケチらず全指揮官最大の6つまで雇うのがオススメだ。




◀傭兵に使うポイントはアイテムとも共有なのでついケチりたくなる気持ちはわかるがまずは傭兵に使うべきだ

## 一方的に負けるのはなぜ? ～クラスと相性～

一見すると劣っているようには見えないけど、実際に戦わせるとなぜか一方的にボコボコにされる。一部例外はあるものの、これらは基本的にクラスによる相性が原因。おおまかには右ページ『攻撃相関表』にあるとおりで、なるべく有利な組み合わせで戦いたい。




◀右にあるように指揮官も傭兵も相性によって有利不利が全然変わってしまう。これを利用しない手はないぞ

## 指揮官や傭兵のクラスって?

各指揮官や傭兵はそれぞれクラスが設定されており、戦ったときの相性はこれによって生じている。能力的には指揮官が飛びぬけて強いが、クラスそのものは指揮官と傭兵で差はなくまったく同じ。実は指揮官や傭兵の各アイコンでだいたいクラスは判別できるのだが、ちゃんと知りたい人は下のクラス一覧でチェックしてほしい。

### ■クラス一覧

【指揮官クラス】

歩兵……ファイター、ロード、ハイロード、セージ、ソードマスター、キング、ヒーロー、プリンセス、(ソードマン)、(ジェネラル)
僧兵……クレリック、ヒーラー、プリースト、ビショップ、ハイプリースト、セイント、エージェント
魔法使い……ウォーロック、ソーサラー、シャーマン、メイジ、アークメイジ、ウィザード、サーヴェラー、サモナー、(ネクロマンサー)
騎兵……ナイト、マジックナイト、パラディン、ナイトマスター、グランナイト、ロイヤルナイト
飛兵……ホークナイト、ドラゴンナイト、ドラゴンマスター
水兵……クロコナイト、サーペンナイト、サーペンロード、サーペントマスター
特殊騎兵……ユニコーンナイト、シルバーナイト
盗賊……レンジャー、ハイマスター、(シーフ)、(アサシン)
※( )は敵のみ使用

【傭兵クラス】

歩兵……ソルジャー、グラディエーター、アーマソルジャー、ガードマン、(バーサーカー)、(バーバリアン)、(ダークガード)
槍兵……パイク、ファランクス、(ゴーレム)
騎兵……ホースマン、ヘビーホースマン、ドラクーン、(ロイヤルホース)、(ボーンディーノ)
弓兵……エルフ、バリスタ、(ダークエルフ)
僧兵……モンク
水兵……マーマン、(リザードマン)、(リヴァイアサン)
飛兵……グリフォン、エンジェル、(ガーゴイル)
アンデッド……(スケルトン)、(ゾンビ)
狼……(ウルフマン)
霊……(バンパイアバット)、(レイス)
特殊騎兵……(ヘルハウンド)
魔族……(アークデーモン)
スライム……スライム
※( )つきは敵のみ使用。一部相性は狼 飛兵に弱い、アンデッドと魔族 僧兵とガードマンに弱い、バンパイアバット 弓兵に弱い、ヘルハウンド 槍兵と飛兵に弱い

【召喚魔獣クラス】

霊……エレメンタル、
飛兵……フレイヤ、ホワイトドラゴン、ヴァルキリー
騎兵……スレイプニル
狼……フェンリル
水上モンスター……イェルムンガルド
歩兵……あにき



© SEGA

## 指揮官や傭兵を回復させたい！

個別に回復コマンドがある指揮官と違い、最初は傭兵の回復を失念しがち。各ターン開始時、指揮官上下左右にいる傭兵は体力が少し回復する。損害が大きい傭兵は指揮官を動かしてカバーしよう。



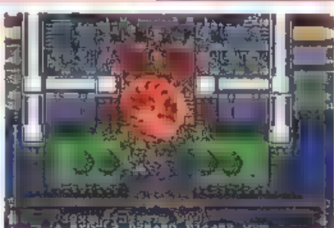
▲傭兵は独自回復手段がない。のて基本は指揮官の上下左右にくっつけよう



▲次ターン開始時、体力回復。これで数ポイントは回復するてもんだ

## 敵の指揮官が強い！有効な対策は!?

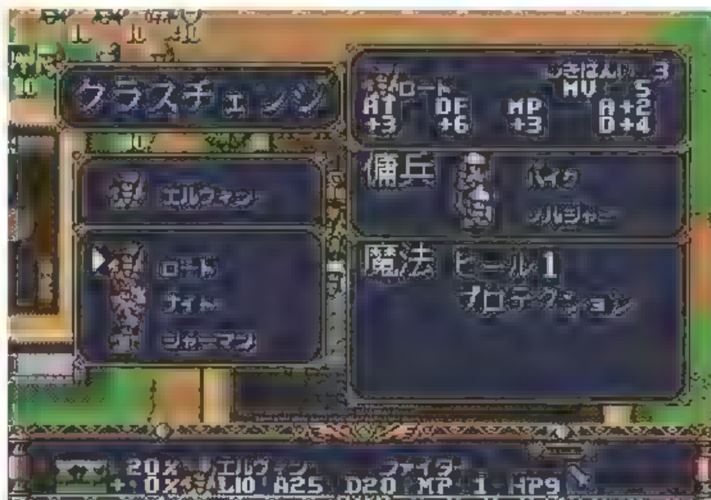
ゲームを進めていて一番厄介なのが敵指揮官との戦い。従えている傭兵以上に強い指揮官は相性のいいクラスをぶつけるのがセオリー。敵指揮官は残り耐久力が7以下になると回復に専念するので、魔法や弓で削れば、その場にずっと足止めし続けることも可能だ。



▲ネーム付き指揮官は例外なく強い。よって耐久力7以下での足止めがとても有効

## 指揮官はどこまで成長する？

指揮官はレベル10になると上位クラスにステップアップできる。上位クラスは3段階まであり、それぞれ選べる傭兵もより高ポイントの強いものになる。ステップアップの際に選べる上位クラスは3つが提示され好きなものを選べるが、実はストーリーで重要な位置を占める一部指揮官には4段階目の隠しクラスが存在しており、ちょっとだけ注意が必要。右下に一覧を掲載したので参考に。




▲好きなものを選んでステップアップ。選んだときより、クラス、その上のクラスが確定

## 攻撃相関表

有利 … 〇有利、△ 不利 ×不利

| ▼攻撃側 / 防御側▶ | 歩兵 | 騎兵 | 槍兵 | 弓兵 | 飛兵 | 水兵 | アンデッド | スライム | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | 魔法使い | ガードマン | 水上モンスター |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 歩兵 | | × | ▽ | △ | ○ | | | | | | | | | | |
| 盗賊 | | × | ▽ | △ | ○ | | | | | | | | | | |
| 魔法使い | | × | ▽ | △ | ○ | | | | | | | | | | |
| 騎兵 | | | | △ | × | △ | | | ○ | | | ○ | ○ | | |
| 飛兵 | △ | △ | | × | △ | △ | | | △ | | | △ | △ | △ | |
| 弓兵 | ▽ | ▽ | ○ | | ▽ | ▽ | | | ▽ | | | ▽ | ▽ | ▽ | |
| 槍兵 | × | ○ | ▽ | △ | | ▽ | | | ▽ | | | ○ | ○ | ▽ | |
| ガードマン | | × | ▽ | △ | △ | | △ | ○ | | | △ | | | | |
| 僧侶 | | × | ▽ | △ | △ | | ○ | | | ○ | ○ | | | | |
| 水兵 | | ▽ | ▽ | △ | △ | | | | | | | | | | △ |

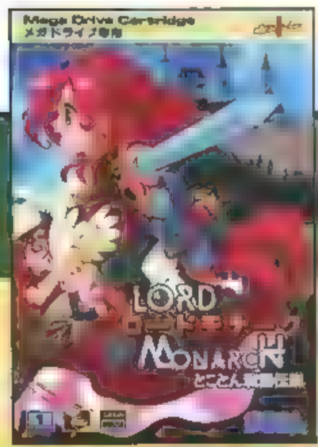
## 魔法一覧

| 種別 | 魔法名称 | タイプ | 対象 | 射程 | 範囲 | 消費MP | 効果 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 攻撃魔法 | マジックアロー | | 敵 | 5 | 1ユニット | 1 | 炎の弾が敵めがけて飛んでいく |
| | ブラスト | | 敵 | 2 | 1ユニット | 10 | 強力な純エネルギー弾をぶつける |
| | サンダー | 雷 | 敵 | 7 | 1部隊 | 4 | 敵部隊に上空から落雷を浴びせる |
| | ファイヤーボール | | 敵 | 4 | 3マス分 | 2 | 大爆発で敵にダメージを与える |
| | メテオ | | 敵 | 10 | 2マス分 | 8 | 異界から隕石を召喚し降らせる |
| | ブリザード | | 敵 | 0 | 4マス分 | 3 | 急激な大気冷却により雪の嵐を起こす |
| | トルネード | 風 | 敵 | 0 | 3マス分 | 2 | 風を操り巨大な竜巻を発生させる |
| | ターンアンデッド | 聖 | 敵 | 0 | 4マス分 | 5 | 範囲内にいる指揮官以外のアンデッド消滅 |
| | アースクエイク | 地 | 敵 | 0 | 5マス分 | 12 | 地の精霊に働きかけ大地震を起こす |
| 回復魔法 | ヒール1 | | 味方 | 6 | 1マス分 | 2 | 範囲内にいる仲間のHPを3回復 |
| | ヒール2 | | 味方 | 6 | 1マス分 | 4 | 範囲内にいる仲間のHPを全回復 |
| | フォースヒール1 | | 味方 | 6 | 1部隊 | 3 | 1部隊の全ユニットHPを3回復 |
| | フォースヒール2 | | 味方 | 6 | 1部隊 | 6 | 1部隊の全ユニットHPを全回復 |
| 補助魔法 | スリープ | 精 | 敵 | 4 | 1マス分 | 2 | 敵を眠らせる。寝ている間は攻撃できない |
| | ミュート | | 敵 | 5 | 1ユニット | 3 | 敵周辺の空気振動を止めて魔法を封じる |
| | プロテクション | | 味方 | 5 | 1部隊 | 2 | 1ターンのあいだ防御力修正値が+4 |
| | アタック | | 味方 | 5 | 1部隊 | 2 | 1ターンのあいだ攻撃力修正値が+4 |
| | ゾーン | | 敵 | 6 | 1ユニット | 6 | 一時的に敵の指揮範囲が0になる |
| | テレポート | | 味方 | 16 | 1部隊 | 5 | 味方1部隊を好きな場所に瞬間移動 |
| | イリュージョン | | 自分 | ? | ? | 2 | 6に満たないぶん傭兵の分身を作る。分身は攻撃を受けると消滅 |
| | レジスト | | 味方 | 8 | 1部隊 | 2 | 1ターンのあいだ魔法抵抗力アップ |
| | チャーム | 精 | 敵 | 4 | 1部隊 | 6 | 魔法で魅了し一時的に敵を味方にできる |

## 隠しクラス一覧

| キャラクター名 | 3段階クラス | 隠しクラス |
|---|---|---|
| エルウィン | ソードマスター | ヒーロー |
| | ナイトマスタ | ロイヤルナイト |
| シェリー | レンジャー | ハイマスタ |
| | ドラゴンロード | ドラゴンマスター |
| | シルバーナイト | プリンセス |
| レスタ | サーペンロード | サーペンマスター |
| | アークメイジ | サーヴェラー |
| スコット | ナイトマスター | ロイヤルナイト |
| キース | ドラゴンロード | ドラゴンマスター |
| アーロン | ソードマスタ | ハイマスタ |
| リアナ | パラディン | サモナー |
| | ハイプリースト | エージェント |
| | ウィザード | サーヴェラー |
| ヘイン | ウィザード | サモナ |
| | サークメイジ | サーヴェラー |
| ジェシカ | サークメイジ | サーヴェラ |
| | セージ | サモナー |
| ソーナ | パラディン | サモナ |
| | ハイプリースト | エージェント |
| | ウィザード | サーヴェラ |

# ロードモナーク とことん戦闘伝説




## 城と城との戦いを描いた人気リアルタイムシミュレーション

| | | | |
|---|---|---|---|
| 発売日 | 1994年6月24日 | ジャンル | シミュレーション |
| メーカー名 | セガ | 継続機能 | バッテリーバックアップ |
| 価格 | 8800円(税別) | その他の機能 | — |
| 容量 | 16M | 開発状況 | 100% |

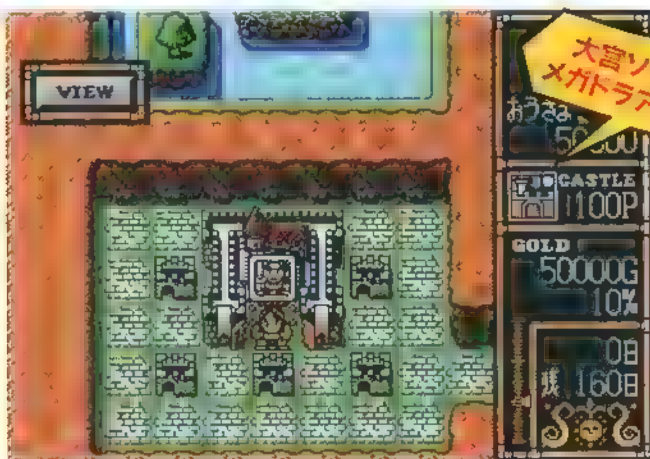
| 言語変更によるバージョン違い収録 | |
|---|---|
| 日本版 | すべての言語 |






### 元は日本ファルコム作の陣取りゲーム

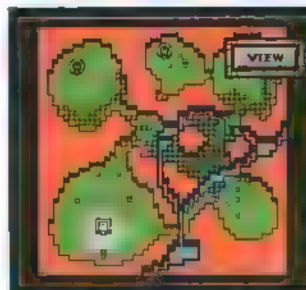
1991年にNECパソコン向けに日本ファルコムから発売された『ロードモナーク』シリーズをベースにしたリアルタイムシミュレーションゲーム。支配地域を少しずつ広げていくストイックな陣取りゲームを、コンシューマ向けに大宮ソフトがアレンジ。シミュレーションが苦手な人でもすぐ親しめる作品になっているぞ。



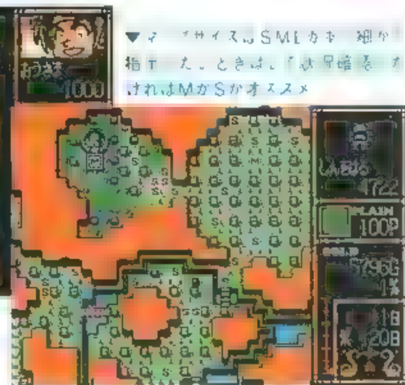

◀元は相当ストイックだが大宮ソフトのアレンジで親しみあるグラフィックになった

### 領土を広げて全域支配を目指せ!

システムとルールはいたってシンプルで、次第に増えていく兵士に指示を与え支配地域を広げていき、マップ内の敵城主をすべて倒せばマップクリア。基本オートで進行していくが、VIEW選択時とカーソル移動中は進行が止まるので焦ることはない。敵の強さを踏まえた税収と兵士のバランス、リソース管理が勝利の鍵だ。




▲リアルタイム進行のスピードはオプションで変更できるしVIEW状態であれば一時的に止まる



▼マップサイズはSMLから細か指定…たときは…ければMかSがオススメ

### とても重要な"兵士"と役割

領土から自然に湧いてくる兵士たち。兵士の増え方やアクティブ度は後述の「税収」で変化し、もっと早く兵士を増やしたい、占領スピードをあげたいときは税率を下げるといい。個別だけでなく全体にまとめて指示を出すことも可能だが、オートにしておけば勝手に支配地域を広げてくれる。あとは「はしをかける(こわす)」、「さくをつくる(こわす)」といったキーになる命令を要所で出していこう。

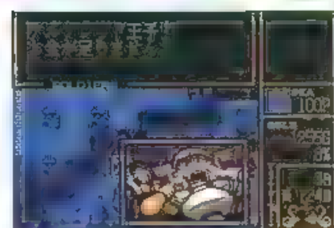



▼はし(橋)やさく(柵)は全体に大きな影響を与えるコマンドなのでオート不可。直接指示しよう

▲何やら難しそうだが基本オートで全然問題なし。森なども勝手に切り開いて陣を張ってくれる

### 税収 〜先立つものはお金〜

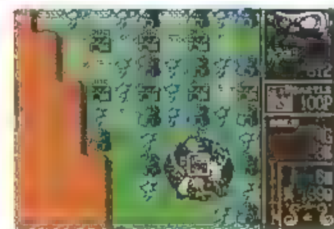
画面右下にある税収ゲージは、0〜30%まで変更可能。はしをかけるなど重要コマンドにはお金が消費されるため、なるべく上げておきたいが税率が高いと兵士の増加と行動スピードが落ちてしまう。状況に応じたこまめな調整が戦況に大きく影響してくるぞ。



▲税率ゲージ調整は難しそうだがオススメの赤い線を頼りにするといい

### 戦いの奥の手はキング!

プレイヤーの分身ともいうべきキングは唯一無二の存在で、兵士と違い支配地域を広げる行動が一切できない。戦闘と施設の破壊に特化しており最前線で働かせたいが、城にいないときは一切税収が入ってこなくなる。ここ一番の局面でお仕事をしてもらおう。



▲キングはとにかく強いが城から席を外すと税収が止まってしまうのだ



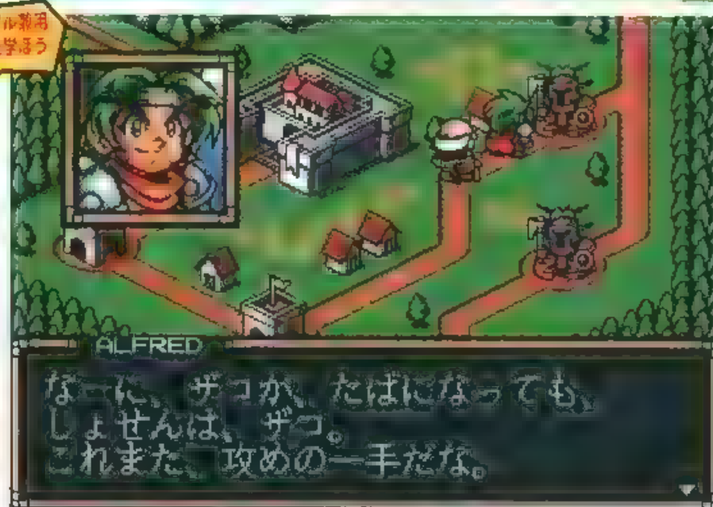
ORIGINAL GAME©Nihon Falcom Corporation. All rights reserved
REPROGRAMMED GAME©SEGA

## 明るいキャラと軽いノリにグイグイ引き込まれるストーリーモード

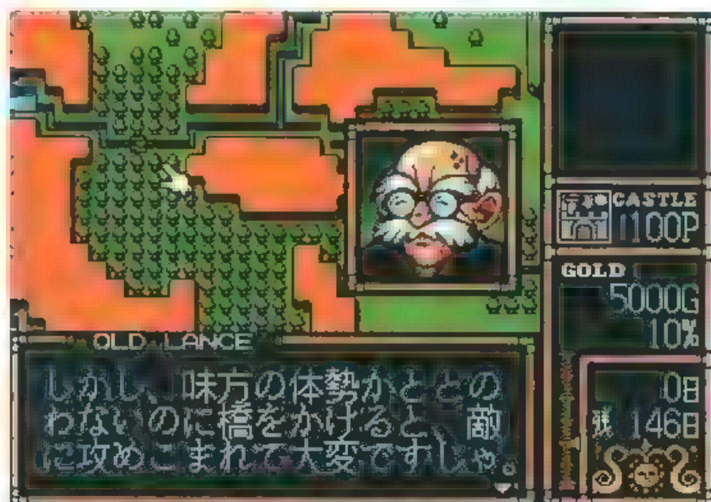
ストーリーモードでは、わんぱく王子アルフレッドが実力を証明すべくランスじいをお供に各地の山賊やモンスターを倒していく。ストイックなゲーム性と裏腹にグラフィックやストーリー、なによりキャラクター同士のやりとりがコミカル。シミュレーションの堅苦しさはなく、チュートリアル要素も兼ねているので初めてプレイする人は本モードから始めるのがオススメ。展開も工夫されており、先へ進むごとにしっかり難易度もあがるので、慣れた人も相当な手ごたえが楽しめるはずだ。



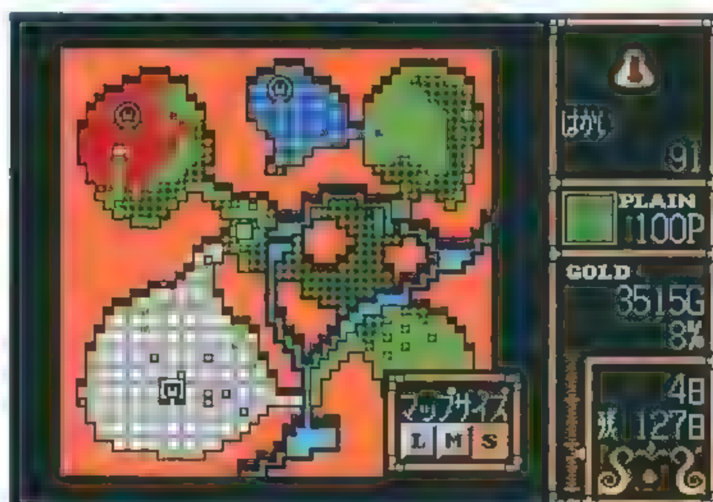
▲16歳になったアルフレッド王子は王様から、より実力を証明することに



▲マ　ア的　はマ　ノのグラフィ　クタ　チか実，大き　　ろ　くて



▲チュートリアルも兼ねているのでランスじいが要所で色々教えてくれるのだ



▲弱い勢力を優先して狙うなどステップアップ形式で本作のコツが身につくぞ

## 慣れてきたら挑戦しよう！ 中上級者の腕試しアドバンスドモード

アドバンスドモードは、オリジナルのNECパソコン版『ロードモナーク』と『アドバンスドロードモナーク』に収録されていたマップがプレイできるというもの。ストーリーモードのような展開や仕掛けはないが、そのぶんマップの特徴を踏まえたパズル性に集中して遊べるのが特徴だ。

難易度が高く、最初はクリアすら難しいかもしれないが何度か繰り返せば戦い方が見えてくるだろう。慣れてきたら占領率などリザルトの向上を目指すとより面白くなるはずだ。

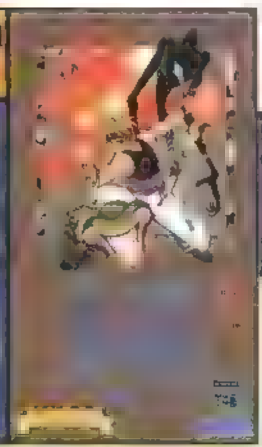


▲ストーリー性はないがそのぶんシミュレーションに集中

▲いきなりどちらも選べるが本作で初めて触れた人はノーマルがオススメ



▲オリジナルのPC版を遊んでいた人やこれた人にはなつかしい画面かもしれないね




# ストーリー オブ トア ～光を継ぐ者～

## 殴る! 蹴る! 探索が楽しいアクションRPG

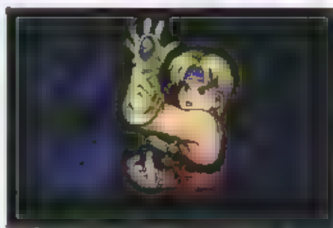
| | | | |
|---|---|---|---|
| 発売日 | 1994年12月9日 | ジャンル | アクションRPG |
| メーカー名 | セガ | 継続機能 | バッテリーバックアップ |
| 価格 | 8800円(税別) | その他の機能 | ー |
| 容量 | 24M | 開発状況 | 100% |

| 言語変更によるバージョン違い収録 | |
|---|---|
| 日本版 | 日本、繁体 |
| 海外版 | 上の2言語以外はそれぞれの言語に対応 |

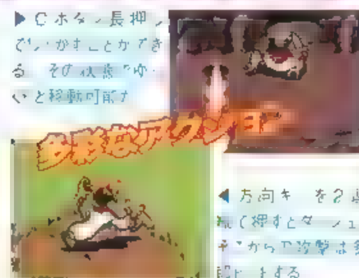


## 「司どる金の腕輪」の力で邪悪な企みを阻め!!

「司る金の腕輪」を手に入れ、その力と意志を受け継いだ主人公・タオが世界を破滅に追い込む古の魔人を復活させようとする「創る銀の腕輪の者」の企みを阻む旅に出る。方向キー＋Bボタンの多彩な攻撃や、凝った精霊の召喚システムなど冒険、発見を楽しめる。



▲「[illegible]る金の腕輪」を発見[illegible]するこ[illegible]運命を悟るタオ




▶Cボタン長押[illegible]ができる。その状態で[illegible]と移動可能だ

◀方向キーを2連続で押すとダッシュ。そこから攻撃は多彩[illegible]する

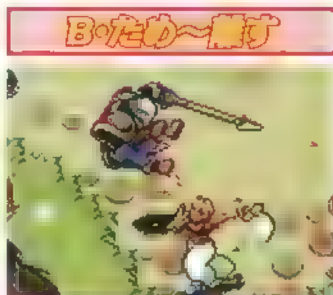


▲Cボタ[illegible]中で攻撃も可能[illegible]

### 方向キー＋ボタンの多彩な攻撃

タオはBボタンで攻撃。ここでは標準のナイフによる攻撃を中心に紹介する。Bボタンで突き、Bボタン長押し→離すと横斬り、方向ボタン回転＋Bボタンで攻撃中無敵になる回転斬りが使える。武器を手に入れると攻撃威力や範囲が変化。ただし回数制限がある。

### B・ため～離す



▲Bボタン[illegible]離すで「横斬り」[illegible]威力と攻撃範囲が広がる

### コマンド技



▲方向ボタン[illegible]回転＋Bで[illegible]技が使える。発動中は無敵

### 武器で攻撃が変わる



▲使用回数制限があるが[illegible]によって攻撃力が変化する

## 精霊を得て召喚!! 冒険のサポートに



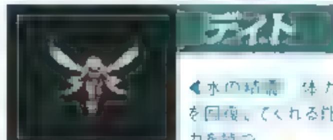
▲[illegible]すことで精霊が手に入る

タオの旅の序盤は「金の腕輪」のしもべとなる4精霊を手に入れることからスタートとなる。

ダンジョンに住まうボスを倒すことで精霊が手に入るので、様々なトラップをジャンプで回避したり石を押したりしながら（石の後ろから方向ボタンで押す）、精霊の力で解放して奥へと進もう。

精霊は対象となる物にAボタンで発射するスピリットボールを当てると召喚できる。水の精霊ディトなら池の水や噴き上げる噴泉に、火の精霊イフリートなら焚火や爆弾の炎などが対象となる。

### ディト



◀水の精霊[illegible]体力を回復してくれる能力を持つ

### イフリート



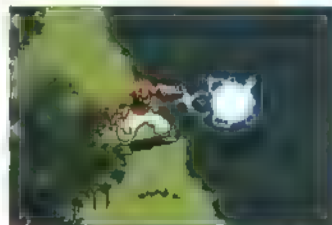
▶火の精霊[illegible]特定の[illegible]を燃やす[illegible]

### 召喚は対象物を探せ





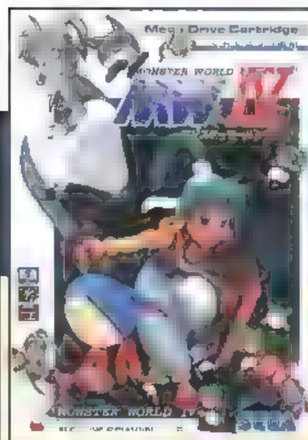

▲ディトの力[illegible]洞窟の入り口を発見した[illegible]



▲ディトを[illegible]



©SEGA




# モンスターワールドIV

## 独特の世界観とファンシーなグラフィックが魅力

| 発売日 | 1994年4月1日 | ジャンル | アクション |
|---|---|---|---|
| メーカー名 | セガ | 継続機能 | バッテリーバックアップ |
| 価格 | 8800円(税別) | その他の機能 | — |
| 容量 | 16M | 開発状況 | 100% |

| 言語変更によるバージョン違い収録 | |
|---|---|
| 日本版 | 日本、繁体、韓国 |
| アメリカ版 | 上の言語以外 |




## 勇者と不思議な動物が力を合わせて戦うアクションRPG

勇者になったばかりの女の子アーシャが主人公のアクションRPG。名高い『ワンダーボーイ』シリーズの実質的な最終作にあたり、セガファンならずとも納得の素晴らしい仕上がりとなっている。



◀勇者になったばかりの女の子アーシャが主人公

### 剣攻撃とジャンプがメインのシンプル操作

操作系はシンプルで、方向キーのキャラクター移動、Bボタンの攻撃、Cボタンのジャンプがメイン。後々相棒になるペペログゥを使った2段ジャンプや滑空も気持ち良く爽快に遊べるのがいい。



◀タイ…ク小視の素晴らしいアクション性



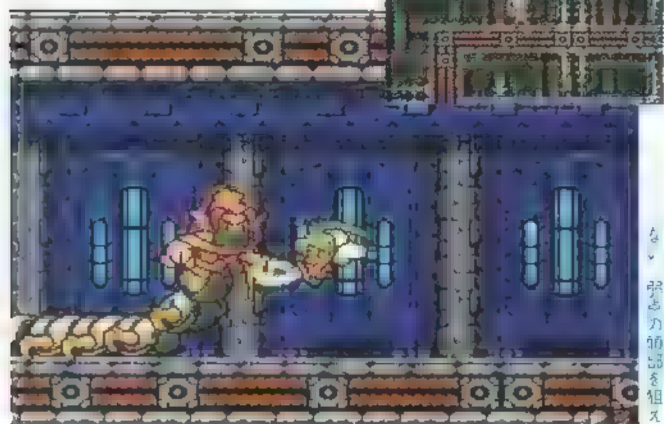

## 冒険の最序盤をちょっとだけ紹介!

### 村〜沈黙の塔

女の子として生まれながら戦士（勇者）となることを運命づけられたアーシャ。村の中を探索した後は、まずは力を証明すべく沈黙の塔に向かう。塔ではさまざまな敵や罠、大迫力のボスキャラがアーシャの前に立ちはだかる。

◀まずは…を調べてみるが油断は禁物だ

◀初歩的な罠だけど、これもナメてはいけない



◀大きな、こんな…相手と戦わなきゃいけない。弱点の箇所を狙え

### ラパダーナ〜火山

ゲットした魔法のランプにいざなわれるままラパダーナの街に移動。村同様に街中や城を探索すると、女王様から精霊に関する調査を頼まれる。ここからが勇者アーシャの冒険のはじまり。しっかり気を引き締めて迷宮に挑もう!

4人の精霊たちの身に何かがおこっているのです。

◀女王様がアーシャに…お願いがあるという…

◀お城のなかはさまざまな…なくてはならないアイテムが



▲いよいよ冒険の本番となって敵モンスターの強さもアップ。動きを見極めて対応を

▶進むにつれ迷宮も複雑化。…体力、主人公がピンチのときは回復薬を使おう

©SEGA ORIGINAL GAME ©LAT

# VAMPIRE KILLER




## ムチとヤリ、どちらで相手を責めてみたい?

| 発売日 | 1994年3月18日 | ジャンル | アクション |
|---|---|---|---|
| メーカー名 | KONAMI | 継続機能 | コンティニュー(3回) |
| 価格 | 7800円(税別) | その他の機能 | — |
| 容量 | 8M | 開発状況 | 100% |

| 言語変更によるバージョン違い収録 | |
|---|---|
| 日本版 | 日本、繁体、韓国 |
| アメリカ版 | 英語 |
| ヨーロッパ版 | その他の言語 |

1 PLAYER



## ドラキュラ復活の儀式を阻止するべくバンパイアキラーが立ち上がる

ベルモンド家の活躍によって終止符が打たれた魔王ドラキュラとの戦い。しかし時を経て、またドラキュラが復活しようとしていた。それに立ち向かった男が2人。

メガドライブ唯一の『悪魔城ドラキュラ』シリーズがこの『バンパイア キラー』。シリーズの良さを踏襲しながら、さらなるエッセンスが加わっているぞ。



▲ドラキュラを倒す運命を背負ったベルモンド家は、魔王転生のたびに戦ってきた



▲そして1917年、再びドラキュラが復活が…魔王との戦いがまた始まる

## 主人公は2人から選択できる

本作ではプレイヤーキャラを2タイプから選べる。シリーズを通じての主人公、ベルモンド家の子孫、ジョニー・モリスと、ドラキュラへの復讐を誓うエリック・リカードだ。使用する通常武器が違うので、好みに合わせよう。ゲームオーバー時にも切り替え可能。



▲吸血鬼ハンターの一族の血をひく…おなじみのムチが基本の武器だ



▲恋人を吸血鬼に変えられてしまったことの復讐のために戦う。基本の武器はヤリ

### 画面の見方

画面上にはさまざまなパラメータ表示がある。まずはプレイ前にその表示の内容を知ろう。




## サブウェポンは3つ

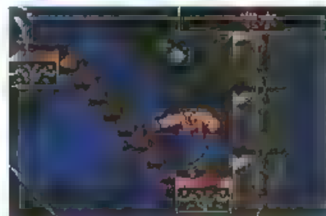
シリーズおなじみのサブウェポンは、本作では他のシリーズと違い3種類。使用するには「ジュエル」が必要で、0になると使用できなくなる。方向キーの上を押しながら使用するとジュエルを4つ使用しての強力な攻撃が可能だ。



▲放物線を描くように飛んでいく



▲行きと戻りで変わった軌道を描



▲落下すると聖なる火が燃え広がる

## ドラキュラのいる城を目指して

ステージは全6ステージで、各ステージはいくつかのエリアに分かれている。本作ではドラキュラ城内だけを進むのではなく、各ステージで舞台となる国が違う。海底神殿やピサの斜塔、ベルサイユ宮殿など、舞台背景のまったく違うステージが繰り広げられる。



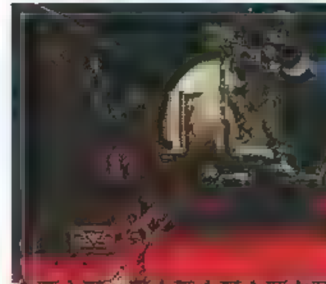
▲大きなギロチンが振り子となって揺れている。タイミングよくところをジャンプしよう



◀巨大な骨竜は足場にもなる。乗ると崩れ落ちる



▲ステージ2は水面が上昇してくる。プレイヤーが水没してしまうとミスになるぞ



▲これはステージ1のボス。ドラキュラがジャンプしてオノを振り下ろしてくる


©Konami Digital Entertainment

# 魂斗羅 ザ・ハードコア

## テンション上げて撃ちまくれ！　ハードに行こうぜ!!

| | | | |
|---|---|---|---|
| 発売日 | 1994年9月15日 | ジャンル | アクション |
| メーカー名 | KONAMI | 継続機能 | コンティニュー(3回) |
| 価格 | 7800円(税別) | その他の機能 | 2人同時プレイ可 |
| 容量 | 4M | 開発状況 | 100% |

| 言語変更によるバージョン違い収録 | |
|---|---|
| 日本版 | 日本、繁体、韓国 |
| アメリカ版 | 英語 |
| ヨーロッパ版 | その他の言語 |



## 派手な武器を使って敵を撃ちまくって進む爽快感を感じろ！

適度な高難易度と、派手な演出で知られる『魂斗羅』シリーズ。スーパーファミコン版『魂斗羅スピリッツ』の5年後にあたるのが本作の舞台だ。2人での協力プレイはもちろん、新しい精鋭部隊の登場により多くのシチュエーションで遊べる造りになっている。



▲派手な武器の連射と画面を覆い尽くさんほどの爆風は健在。撃ちまくれ〜っ！

### メンバーによって違う4つの武器

本作では4人の精鋭部隊メンバーが登場し、メンバーごとに使える武器が異なっている。共通の武器であるマシンガンとボムとともに、この4つの武器を状況に応じて切り替えながら進もう。

ここでは男性メンバーのレイ・パワードの固有武器を紹介する。



短めのレーザー光線を連射して発射する。レーザーだが、貫通能力はない。

連射能力は低いが、敵に当たったり、一定距離を飛ぶと爆発。爆風でも敵を倒せる



扇状に広がる5連の弾を発射できる。画面上に一定数しか発射できない

強いホーミング能力を持つ。連射能力も強力で、ザコ敵が多い場所で役に立つ



**シーナ・エトランゼ**

女性戦士。2種類のレーザーを武器として使うことができ、使い勝手が良い。



**ブラウニー**

戦闘ロボット。メンバーの中でゆいいつ二段ジャンプを行うことができる。

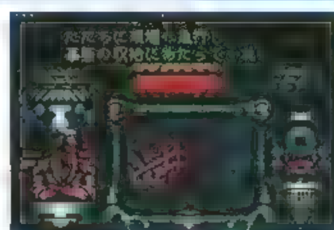


**ブラッド・ファング**

狼のような風貌を持つ。武器威力が全体に高いがホーミング系の武器は無い。

### 暴走する機動兵器を鎮圧せよ

今作の敵はシリーズおなじみの「エイリアン」ではなく、テロリストと暴走した軍事コンピュータ。このため人型の敵だけでなく、メカニックな敵やボスも多数出現する。2人同時プレイで遊ぶ場合でも、同じメンバーを選択して遊ぶことも可能だ。



▲街が襲われている！　騒動を収拾するために、現場への急行を命じられる



▲敵を狙って8方向に撃ち分けながら進め



▲画面の向こう側からこちらを狙う巨大敵



▲ステージ1のボス。デッドアイ・ジョーが操っている。アクロバティックな動きをするぞ

本作の最大の特徴が「ステージ分岐」。一部のステージで、クリアした際に選択肢が出現。どれを選ぶかによって、次のステージが異なるステージになる。ハードコアな本作の完全クリアを目指せ！



◀ステージクリア時、選択肢どちらを選ぶ？

©Konami Digital Entertainment




こだわりまくりの！メガドライブミニ

# デザイナーインタビュー




さくた よしひろ
**作田善尋氏**
セガゲームス
研究開発ソリューション統括部
開発業務部 クリエイティブデザインチーム
チームマネージャー

かじ ともき
**梶 智樹氏**
セガゲームス
品質保証部
部長

おくなり ようすけ
**奥成洋輔氏**
セガゲームス
アジア事業部 CSパブリッシング部
ライセンスチーム
プロデューサー

**外観だけでなく、電源スイッチ、サウンドボリューム、拡張端子カバーと
こだわりがいっぱい詰まった「メガドライブミニ」。
そのハードウェアのデザイン面を手掛けられたおふたりを中心にこだわりを伺いました。**



## かつて「メガドライブ」を生産していた会社が「ミニ」を生産するというこだわり。「そこで作るべきなんです」

**――まず「メガドライブミニ」でおふたりが関わっていらっしゃるパートを教えていただけますか？**

**梶**　私は企画当初から商品仕様、各種規格等のハードスペックのとりまとめをやっています。

**――作田さんもお願いいたします。**

**作田**　私はハードウェアの復刻のデザイン、印刷や刻印から、印刷物、Webマニュアルを担当しています。今もまだWebマニュアルを作っているんですが、日本国内だけでなく海外向けも全部です。細かな文字だとか、コントローラーに入っている印刷も我々のところで担当しています。あとはゲームの中のメニューに入っているパッケージ画像ですね。スキャニングしたりレタッチしたり。架空のタイトルのパッケージを作ったりもしました。

**――「メガドライブ」の時代は、おふたりはどういうお仕事をされていたんですか？**

**梶**　「メガドライブ」が発売されたのは1988年末です。日本向けの生産がスタートしたのが1988年の6月ぐらい。僕が入社したのはその年で、研修がてら工場にずっと行っていました。生産開始時から携われていたのかもしれませんね。

**作田**　私は「メガドライブ」発売の年はほかの会社の社員でした。その時に「メガドライブ」を買いまして。実はゲーム機を買ったのはこれが初めてだったんです。そこで、「ゲームは面白いな」と。いろいろ調べていくうちにセガに魅力を感じて、気がついたら社員になっていました。

　入社後は、「メガドライブミニ」の収録タイトルだと『タントアール』だとか『ファンタシースター～千年紀の終りに～』などのパッケージデザインや説明書のデザインを担当しました。『タントアール』はメインイラストの下書きまでやりました。

**梶**　僕は同時期に「マスターシステム」も携わってましたよ。「マスターシステム」から「ドリームキャスト」まで、全機種の生産に携わってました。「ゲームギア」も、「スーパー32X」も。

**作田**　今回の「メガドライブミニ」って、品質保証部のスタッフが、なぜか製造を司っているというのは変な感じなんですが、実はもともとは製造部門のスタッフだったんです。

**――セガハードにずっと関わっていらしたのですね。**

**梶**　いちばんタッチしていないのが「メガCD」だったりするんです。「メガCD」にさらに「カラオケコネクト」が追加されましたよね。それほど携わっていなかったので魅力を感じなかったですね（笑）。

**――おふたりとも「メガドライブ」**

**に関わられていて、この時代に「メガドライブミニ」が出るというのはどういう心境ですか？**

梶　任天堂さんが先に「ファミコンミニ」や、「スーパーファミコンミニ」を出されたじゃないですか。やっぱり意識はしますよね。なので、「こうやって作ったらどうなの？」という提案はしましたけれど、今のセガにはハードというものを作る部署がないし、僕も製造関連担当から変わっていたので、当時はそんなに強く推しもしませんでしたが、「やっぱりやっていきたい」という気持ちはありました。その中で、いざ「やるぞ！」という話が出たときは、当然自分も声がかかるだろうなと（笑）。

**――梶さんには、最初から「こういう感じのハードウェアでこう作ればできる」という青写真は見えていたと。**

梶　見えていましたね。「これだったらあそこで作れば、ここで作ればいい」というのは全部頭にありました。

今回、結果的になんですが、「メガドライブミニ」を生産している会社というのは、30数年前から取引があって、海外で「メガドライブ」を生産していた協力工場で作ってもらっているんです。

**――生産する会社さんも当時と同じということですか？**

梶　そこで作るべきなんです。

**――セガらしいといいますか、そういう方々が残っていらっしゃるというのがすばらしいです。**

作田　残っているというより、集められたんです。ミヤヒロ（宮崎浩幸氏／国内アジアパブリッシング事業部　プロモーション統括部統括部長）さんに、つまんで連れてこられたという感じ（笑）。梶さん、ミヤヒロさん、奥成さん、私とか……。

奥成　スタートからの経緯をお話しすると、最初に会長レベルで「日本向けの「メガドライブミニ」をやろう」という号令がかかりまして。その後、「全世界向けにやろう」というリスタートというか、正式に号令が下って宮崎がプロジェクトのリーダーになりました。

宮崎自身も「メガドライブ」に関わっていましたし、ハードに関しては梶が適任だろうと。今、品質保証部門の部長をされていて、ハード設計の仕事をやっているわけではありませんが、でも「『メガドライブ』の設計だったら」ということで最初に話がいきました。ソフトウェアは僕に招集がかかって、3人ぐらいで最初に話をして。

梶　本来だったらこういうのって、既存の部署が担当してやるものじゃないですか。それがみんな部署がバラバラで、できる人間が集まって組まれたという感じだったね。

奥成　普通だと会社のプロジェクトとして立ち上がるんですけど、最初に号令がかかって、そこからメンバーに声をかけていって、決まってから各上長に「やるから」って話をするという形でした。まず宮崎、梶、私という感じになって、そこからさらに、「これはどうしよう」と。

梶　その後はどんどん。デザインは現役でやっているプロがたくさんいるから。

**――最初は会長さんの号令で動いていったんですね。ほかの業務もありつつだと思いますが、そこはトップダウンで、という感じだったんですか？**

奥成　どっちかというと……。

梶　言われればやらなきゃいけないですよね（笑）。全部が全部ではないですが。

奥成　当然、そういう話があって盛り上がっていったうえで「やるぞ」となった経緯なので。やっぱりあこがれる部分はあるでしょうね。

梶　当然、ハードをやっていくというのはね。

奥成　梶の場合、周りもそうだと思うんですけど、たしかに作るんだったら適任だっていうのがわかっているので。もしかしたら品質保証部門の部下からすれば「いや、部長にはもっとやらなくてはいけない仕事が……」と思っても、ほかにこれほどの適任者がいないので（笑）。

梶　私が離れると課長達がみんながんばってくれる（笑）。

奥成　人材育成の意味でもよかったと（笑）。



## 当時の版下まで保存されていたからこそ「メガドライブミニ」の再現度の高さが生み出された

**――今回の「メガドライブミニ」の55％という縮小サイズは、最初からスパッと決まった感じですか？**

梶　スパッと決まりましたね。

**――あえて聞きますが、何を基準にこのサイズになったんですか？**

梶　あまり言いたくないんですけど、やっぱり「ファミコンミニ」に合わせたんです（笑）。

作田　並べてほしいですもんね。

梶　「プレイステーションクラシック」が50％だったかな？　だからどっちに合わせてもよかったんですが。

奥成　うちが発表したときにはまだ発表されていなかったんですよね。

**――今回、「メガドライブ」初代モデルを小型化されていますが、「メガドライブ2」ベースがいいという方もいると思うんですが、「やっぱり初代がいい」という見解でした？**

奥成　もともと「メガドライブ」の30周年として進めたものなので、いちばん最初に合わせようと。

梶　やっぱり「出すのなら初代にある程度こだわろう」と。デザインも基本的には初期バージョンのデザインを踏襲する形になっていますね。

**――社内には設計図や当時の資料が残っていたんでしょうか？**

梶　基本的には技術資料や図面は残っていますよ。ただいろいろなところに配布されていったものとか、複製されていったものがあるわけです。オリジナルだって、工場ごとに複製サンプルを作っていたんです。その中の、ある部分というのは個々の部署で持っています。

**――バージョン違いというのも残してあるんですね。**

梶　取ってあります。この時代は今と違ってAM（アミューズメント）とCS（コンシューマー）が同じ会社だったじゃないですか。当時はそれぞれでとりまとめるルールがありました。

**――引っ越しのついでに焼却されたりとかってよくある話ですが、全部残してあるんですね。**

梶　管理している人間が「メガドラ」のマニアなんです（笑）。

作田　これが話に出てきた当時の資料の一部ですね。

**――版下（ロゴなどを出力した印画紙。清刷りとも言う）まで残ってる！**

作田　こういうものが残ってるんですよ。

（資料を取り出しながら）

作田　「メガCD」初代のパネル版下とかも残っています。

奥成　これ、印刷の製版のフィルムですかね？

作田　これは当時の試作パネル……ただ、これら全てが版下だったので、今回全部デジタルに起こし直すのはすごく大変でした。結局、これをベースに起こし直して




▲『メガドライブ』本体上面の金色の「16-BIT」の文字の版下 ▲『メガCD』のフロントパネルデザインの版下と、実際の材質の素材に、確認用のためのテスト印刷を行なったもの

いるんです。

**梶** 別売の『メガドラタワー』、つまり『メガCD』や『スーパー32X』の図面などは、オリジナルがトレペ（トレーシングペーパー）で作ってあるので、それが劣化しているんですよ。パリッと折れてしまう可能性があるので、全部スキャンしてデータにしたものを使いました。図面も途中からはドラフターから3D CADになっていったので。それもオリジナルのデータが残っています。

**――『メガドライブ』時代はほぼドラフターで手描きですか？**

**梶** そうです。

**作田** 3D CADになったのは『スーパー32X』ぐらいからでしたっけ？

**梶** もうちょっと手前ぐらいからですね。

**作田** こんなのも出てきました。オリジナルの「16-BIT」ロゴ。この本体天面に入っている「16-BIT」です。

**――こういうものもちゃんと残っているんですね。**

**奥成** 残っているものの半分は、その責任者が作田です。

**作田** 私は捨てないんです。会社内で何か整理する機会があると、全部引き受けて選り分けるんです。処分されるものをすべて私が引っこ抜いて取っておいて、後で「これはいる、いらない」と選り分けて。

**――版下が残っているって、なんだか感動しますね。**

**作田** これがあったからこそ、『メガドライブミニ』で忠実に再現できた。『メガドライブ』のトップケースリングの版下といったものも全部残っていたので。ほぼほぼ当時の印刷の状態が全部ここにあるんですよ。ヘッドフォンのスライドボリュームの目盛りも含めて全部残っていたんです。

**――すごいですね。それを全部デジタル化して使ったということですね。**

**作田** 『メガドライブ』のロゴなどはもともとデジタル化していたんですが、それ以外のものは後からデジタル化しました。この中は昔の懐かしいものがいっぱいです。『カラオケユニット』や『メガCD2』だとか、いろいろ入っているので。

**――あ、カートリッジのシール。**

**作田** 『ゲームギア』も。

**――封筒がまたいいですね。**

**作田** 「セガ・エンタープライゼス」時代の封筒が、味がある感じでそのまま取ってあります。

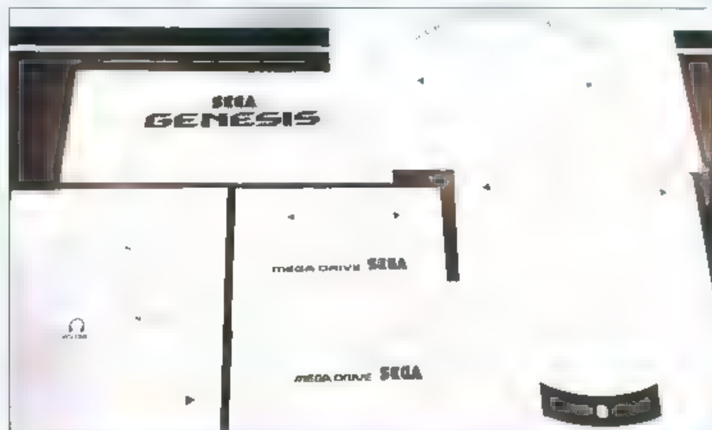
**――印刷物を見て喜ぶのは私たち世代の職業病かもしれないですが（笑）。**

**作田** それから、これが今回の国内版の『メガドライブミニ』のリファレンス機になったものです。（と『メガドライブ』を見せる）

これを参考に再現したんですが、会社にあった備品ってバージョンが違っていて。この「VA～」といったシリアル番号が違って、印刷などいろいろ違いがありまして。「一体どれを再現するんだ？」というのを、プロジェクトの中心スタッフで決めて、「これでいこう」ということになっ



▲作田さんが保存していた『メガドライブ』発売当時のデザイン資料。昔のセガの封筒で保管




▲『メガドライブ』本体の色々な時期のデザインの版下。この版下をもとにして、画版を作る

て。で、探したら……これ、私の自宅から持ってきたやつなんです（笑）。私が1989年に買ったやつです。

**——作田さんがセガと出会った最初のころの「メガドライブ」。**

**作田**　そうなんです。これをベースに再現したんです。僕がすごいんですよね。相当、歴戦の、遊ばれたやつですね。まさか会社に持ってくると思わなかったですよ。（奥成氏に向かって）ねえ、自分の「メガドライブ」を会社に持ってくるなんて思わなかったでしょう？

**奥成**　僕は2005年ぐらいからずっと会社に置いてあります（笑）。

**作田**　でもちょっとうれしかったりして。自分のものが再現に使われるのは。



## スライドボリューム…
## 「製品としての広がりを持た…」

**——厳密にオリジナルの「メガドライブ」を55%の大きさに縮小してミニ化するだけだと、印刷部分など、潰れたりしなかったんですか？**

**梶**　例えば「SEGAロゴ」とかは気にはなりましたね。気にはなったけど、「まあ出るだろう」と。「メガドライブミニ」以外にも、『メガドライブ』を小さくした製品を手掛けたことがあるので……「問題なくできるだろうな」という見通しはありました。

**——実際ハードを作られていたからわかることもあるし、それから時が経っても製造技術に関しては目が届いていたというか、つかめるところまでは……追いかけてらしたと。**

**梶**　セガはハードを作るのをやめましたが、その後にソフトの同梱アイテムやアクセサリー商品を手掛ける事もありましたので。

**作田**　このペアでね。デザインはわれわれ、作るのはこっち（梶氏の担当部署）。

**梶**　なので、どういうことができるかというのはわかりますね。

**——なるほど……。本当に青写真的に、「こう設計すれば大丈夫」というのは最初から見えていたと。**

**梶**　できない理由はありませんでした。

**——実際に設計を始めて、ハードウェアに関して苦労されることはあまりなかったということでしょうか？**

**梶**　当時の設計者の先輩たちにも支えられていたので、思ったよりすんなり進みましたね。あとはアール（曲線）部分とかをどこまで合わせられるか。やっぱり「目コピー」で作っている部分が出てきちゃうんですよね。当時の図面は細かすぎて、今、読める人があんまりいないんですが、ある程度は見ながら調整していく部分もありますので。図面を見て難しそうなところというのは、僕の方で注意してチェックしていきました。

**——試作品も結構作られたんでしょうか？**

**梶**　やりましたね。

**作田**　私、びっくりしました。最初、試作をいくつか見せてもらったときに精度がすごくて。クオリティが高くて「うおっ、すごい精度で上がってきたな」というのが試作段階でも、どれを見ても驚きでした。

**——どういうパターンの試作を重ねられたんですか？**

**梶**　やっぱり縮小してみての実際の大きさ、イメージを見ていきたいので、何度かに分けて作りましたね。

**——オリジナルからミニに縮小するにあたって、ある程度デフォルメする部分ってあるのではないかと想像するのですが……。単に小さくするだけじゃないですよね。パーツの強度などもありますし。**

**梶**　例えば「メガドライブ」の当時、本体のプラスチックの厚みは2.5mmだったんですよ。「メガドライブミニ」は小さいので、もうちょっと薄くても大丈夫だなという頭はありました。2mmぐらいまではいけるだろうと。

作っていく上で当然コストの問題もあるので、コンマmmでも変わればコストも随分違うんです。でも「小さいから踏んで壊すこともあるかな？」と思って、厚みはオリジナルのまま2.5mmにしました。

**——小さくしても強度は確保、と。**

**梶**　そうですね。

**奥成**　厚みが質感に影響を与えて、再現度を上げてるかもしれない。

**梶**　そうなのかなあ？

**——ハードウェアとして中に入るものもあるわけだからあまり厚くもできないし、かと言ってコスト計算も必要だと。もしすべて55%で作られていたとしたら、それはそれでうれしい話かもしれませんが。**

**梶**　厚みも55%にしちゃうと、プラスチックって反りが出ちゃうんです。あんまり薄いと変に歪んじゃう。

金型から射出してプラスチックを冷却するじゃないですか。冷却するときに縮みますので。

これ、裏に棒が出てるんです。（と本体カバーの中心を指す）これが長いので、そうするとそこにプラスチックがたくさん流れていくけれど、その分収縮するので、両側からヒケ（へこみができる）ちゃう。

**——その周囲と厚みが変わっているから、冷やしたときの収縮具合が変わってしまうからですね。**

**梶**　それと、このトップリングの部分。後ろに線が入ってるんです。プラスチックが押し出されて流れると、ぎゅっとどこかで合わさるんですね。「ウェルド」というんですが、どうしてもその線ができる。それが出ないように、合わせ目をどこかピンか何かに流すやり方もあるんだけども、これはそれができないんですよ。『メガドライブ』のときからずっと悩みの種だったんだけど……。

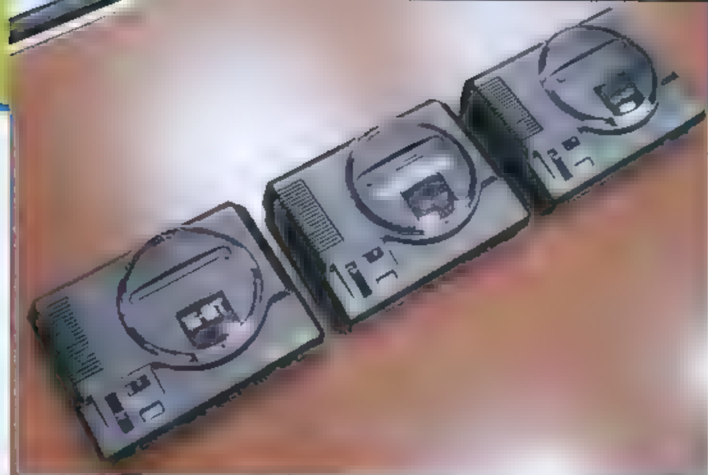
**——そうすると部品としてぐるっと1周するものではなく、途中で切れる形で別パーツにするといった対処になりますよね。そうすればこの線は入らないかもしれないけれど、初代モデルをベースに再現するなら逃げようがないというか。**




▲当時の「メガドライブ」本体のロゴに付記されている®マーク。バージョンによって有無がある




▲「メガドライブ」と「メガドライブミニ」の比較。左にあるスリットの数まで揃えられている



▲左から日本版、アメリカ版、ヨーロッパ版の「メガドライブミニ」。装飾の印刷が異なる

**梶**　昔からそうだったので。

**作田**　「メガドライブミニ」はいろんなところが動きますしね。

**梶**　多分、本当に好きな人は、全部見ていくと当時と同じところにヒケだったり、「ウェルド」の線が出てたりするのがわかる（笑）。

**――マニアすぎる（笑）。ほかにも、変な話、ここまでやらなくてもという再現度に見えます（笑）。**

**作田**　カートリッジスロットのフタも開閉しますしね。

**――どこまで再現するのかのさじ加減というか、やる、やらないで揉めたりはなかったんですか？**

**梶**　ありましたよ。基本的にはカートリッジスロットのフタの部分も（操作して）最初は「固定ね」って言ったんですけども、そこはもう、「そうですね」って言いながら（笑）。

**――凄みみたいなものを感じます。**

**梶**　そこにカートリッジが挿せるだけでも、随分うれしいと思うんですよ。カートリッジのスロットのフタを可動させるとコストかかるのですが、製品としての広がりを考えた結果ですね。

**――話の流れで聴いてしまいますが、別売の「メガドラタワー」は、いつから製品化することになったんですか？　最初に本体の製造を考えているころは、本体をまず作ってからのスタートだったのでは？**

**梶**　タワーの構想は最初からありました。あったけれども、「昔のゲームができて面白いのか？」とか、いろいろな問題が出てきて、「とりあえず今回はなくそうか？」というふうになっていったんだけど、それはそれとして、本体の機構は再現しないと次の広がりがなくなってしまうので。

**奥成**　最初は、ゲームを本体に20本、「メガCD」をつけるとさらに10本遊べるとか、そういうふうにも作れるよね、というアイデアはあったんです。そこは社長のほうから、「これ1回でベストを尽くせ」という話があったので、「後から何か増えるということはやめましょう」ということで外しました。でもせっかく「メガCD」などを作って、合体させたら楽しいなっていう夢のために、カートリッジスロットの部分と横の拡張端子部分はギミックだけ残すことになりました。

**梶**　セガが好きな人が来てくれる「セガフェス」などで限定で売っても面白いんじゃないか？という のもあって。これを持っていれば、いろいろ積み重ねられるんじゃないのかなとかっていうことも考えながら。

**作田**　試作品を持ってきて、うれしそうに語るんですよ。ここらへんのギミックを何とか残したって（笑）。

**奥成**　ヘッドフォンボリュームの可動部分を残したらいくらコストが上がります。カートリッジの開閉を残したらいくら上がります、横のフタを開け閉めできるようにしたらいくら上がりますって。あとはヘッドフォン端子で音声が聞けるようにしたらいくら上がりますといった部分を全部細かく算出した上での話です。

**梶**　ヘッドフォン端子を再現しても大きくなりすぎてバランスが悪くなっちゃうので。

**――そこだけ実用を考えると実寸になるから、大きすぎる気はしますね。**

**梶**　あとはヘッドフォンボリュームのパーツですね。ここもどうしようかと思ったんですが、「やっぱり残そう」と思って。でも、もともとは裏にボリュームスイッチがあるから途中で止められるわけですよ。パーツだけ再現してもブランブランになっちゃうので、どうすればある程度納得いくような状態で可動を残して作れるか。つまらないところをこだわってるんです（笑）。

**――持ち上げて立てたらストーンと落ちちゃっても悲しいですし。**

**作田**　買った人が最初に分解して、「裏に何もない！」ってなる（笑）。

**――拡張端子のカバーも……。**

**梶**　他社さんのは開かなかったりしますから。

**――強度とコストの問題を考えたら開けなくてもいいかもしれない。でもこうしたこだわりはうれしいんです。**

**梶**　怒られちゃうかもしれないけども、コストを考えると……（笑）。

**作田**　価格設定がお客さんに優しすぎるからね、「メガドラタワー」もね。「大丈夫なの？」って、担当した社員が心配になるような価格設定になっているので。でも、「皆さんに買ってほしいな」という思いで。

**――全体でコストを考えたときに、価格設定で揉めませんでした？**

**梶**　価格面は相当苦労しました。前提にあったのがやっぱり「ファミコンミニ」ですよね。あれが安かったじゃないですか。それがスタートなんですよ。

**作田**　コントローラーを1個にするか2個にするか？　とか。

**梶**　なので、コントローラーは1個タイプもあるんですよ。



▲こだわりの「ボリューム」パーツ部分。下（本体内）に何もないため抵抗感を出す苦労が



## 「再現できるなら端折……
## 3ボタンの日本版コ……

**——そのコントロールパッドも凝ってますよね。初期モデルを再現するなら、3ボタンのみでもいいんじゃない？という話もあったと思うんです。**

**梶**　僕は3ボタン推しだったんですよ。でも、6ボタン推しがいて……（と隣の奥成氏を見る）。

**奥成**　僕がどうしても6ボタンで……バランスは崩れるんですが、「ユーザビリティを考えて6ボタンにしてください」と話をして。6ボタンでいこうって決まったところで、アメリカから「いや、3ボタンで」って話が出て（笑）。それで結局、2種類コントローラーを作ることになって。

**——梶さん的には、「待ってました」という感じですね（笑）。**

**梶**　僕は日本版も3ボタンでいいかなと思ってたんです。

**奥成**　これが「GENESIS」のゲームパッドです。こちらが欧州版のパッドで、印刷が違います。中央の「GENESIS」のロゴがあったりなかったりですね。それと、これからになりますが、日本版の3ボタンも出します！

**——よかった！**

**奥成**　通販限定で少数ですが、「やっぱり3ボタンがいい」という声が多少ありましたので。

**——コントローラーは、操作感覚に関わりますが、材質的に当時と同じなんですか？**

**梶**　材質については、厳密に言うと基板は違いますが、残りの材料は全部一緒です。ただ成型材料を買ったメーカーはさすがに違います（笑）。

**——記録もあるし、作られた本人だからできるこだわりですね。**

**梶**　機構上の仕様は何種類かあるのですが、図面もあったので、最終版の機構を用いた社内ではドームタイプと呼んでいたタイプを再現しました。

**——横から見た時に、上のパッドのパーツを押すと下に押し込まれるラバースイッチの中央部分のことですよね。そこがドーム状になっている感じなんですね。**

**奥成**　そういう意味で、日本で1988年に「メガドライブ」を買った人の感覚では、若干操作性が違って、よくなってますね。3ボタンのパッドも、日本のも含めて最後のころの3ボタンパッドはけっこう操作性がいいんですよ。それがベースになっているので。

**作田**　僕が当時買ったコントローラは初期バージョンなので、今回の3ボタンパッドの方向キーを最初に操作したときに「やわらかっ！」ていう感じでしたね。

**奥成**　左の方向キーはかなりチューニングが違ってますね。初期のころってストロークがもっと浅かった。

**梶**　その感覚って、当時ラバーの厚みをすごい調整してやってたの。言ってしまえば個体差というか。多少はありましたよね。初めは1ヵ所で作っていたのが、生産量に合わせて作ってる会社も何社か増えていきましたよ。

**——北米でめちゃくちゃ売れたときに本体を台湾などで作って空輸していたという話を佐藤秀樹さん（元社長）から聞いた記憶があります。**

**梶**　コントロールパッドは全部台湾製造だったんです。台湾で作って、途中から一部は日本に持ってきて生産しましたよ。当時は一気に売れましたので。

**作田**　マレーシア製もありました。

**梶**　あとインドネシアもあったね。

**奥成**　「JAPAN」って書いてあるやつは操作性がよかった……。

**梶**　日本製は後半ですね。ドームタイプっていうことが外見上でわかるのは「MADE IN JAPAN」って書いてあるから。

**——6ボタンになったころにはもういろいろなところで作られていた時期なんですね。**

**梶**　それこそ専用で作る会社もあったりしたので、随分手広くやってましたね。僕は「メガドライブ2」はあまりタッチしてなかったんです。当時「ゲームギア」の生産が始まったので。

**奥成**　6ボタンの試作品ができたときに、僕が「この『START』の文字がちょっと大きすぎないか、違和感があります」って言ったら、「どのバージョンと比べてるの？」って言うので、「えっ？」と思って、かき集めた自分の持っているものを4つか5つぐらい見比べてみたんです。そうしたら全部「START」の文字の大きさが違うんですよ（笑）。あちこちの工場で作っているときに、同じ版下を使っていないんですね。「そういうことだったのか」と気づかされました。

**梶**　難しいんですよ、このへんの印刷って。曲面なのでどうしても潰れちゃって。「メガドライブミニ」のコントロールパッドの再現はかなり難しくて、何回も版下を作り直しましたよ。

**作田**　この細かい部分を再現してるのって絶対すごいことだと思うんですよ。

**——スライドボリュームの横の目盛りとか潰れちゃいそうですね。**

**作田**　我々が作った版下はサイズ的にNGだと思ってたんですよ。これで量産できてるってすごいなっていうか。技術の進歩もあるんでしょうけども。作っているほうがそう思いながら製造担当者に渡してたんです。「ダメだったら言って」という感じで。元がある製品って、その時点でギリギリまで攻めてるところとかあるじゃないですか。それをさらにぎゅっと半分に小さくしているわけなので。

**——隙間も半分になっちゃいますよね。一言「再現した」と言えば済んでしまう話でしょうけれど。**

**梶**　コントロールパッドも昔のものを見ると、このABCボタンってもともとは文字の部分に色が入ってるんだけど、途中でやめているんです。要はここに色を入れるのが大変だったんですよ。注射器みたいのでインクを射して印刷するんですけど、なかなか手間がかかるんですよね。今回も手間がかかっていたんだけども、やっぱり技術の進歩で質がよくなりました。

**作田**　注射器ってのは初めて聞いた。

**——「小さくなってすごいね」ってみんな言ってるけど、実際、文字や線、モールドや印刷も「何でこんなに小さいところにこんなにきれいに入ってるの？」って実機を見て思い知らされたというか。**

**作田**　でもユーザーさんたちがSNSで「すごい精度」って言ってくれてるのを見ると、「ありがとうございます」って思いますね。

**奥成**　やっぱり、当時どれだけ毎日見てたかっていうところがあるので、当時遊んでた人にとっては、ひとつひとつの部分に記憶があるんですよ。

**——「16-BIT」の文字とかも、立体にする必要って別に（笑）。金で塗るだけでもいいじゃないですか。印刷で済ませてしまえば。**

**梶**　それもできますよね、やり方としてはね。

**——でも立体になっている。**

**梶**　オリジナルは、立体だったから（笑）。こういうものを作るとき、どこを端折ればいいんですかね？

**——という話になりますよね。**

**梶**　別に端折る必要はないんですよね。

――コスト面で折り合えば作れるなら端折りたくない、ということですね。あとは技術的に解決できるかできないか。その部分も見立てが最初からできていたからこそのこの精度なわけですね。本体カバーの表面もザラザラしていなくてもいいっていう人もいると思うし。

**梶**　ここはね、ザラザラさせないと傷が目立っちゃうから……。

**作田**　このリングの光沢と、このザラザラで成り立っている感じがするので。

――「らしい」というか、そこまでやるんですねという。そこにさらに印刷が入っているわけで、擦れなどは怖くなかったですか？

**梶**　いちばん怖かったのは「16-BIT」のリングの周りの部分なんですけど、インクが入りこんじゃうと、ここがだらしなくなっちゃうんですよ。そういうのは気になりますよね。大丈夫かなって（笑）。

**奥成**　リングの色も現地でかなり色合わせをしたって聞きましたよ。

**梶**　色合わせっていうか、色は決まっていたんだけど、やっぱりみんなのイメージが違うんですよね。（オリジナルとミニを見ながら）これとこれが同じ色なのかっていうと、ちょっと微妙に違うんじゃないか？　ってなったりして。この次のバージョンだと「16-BIT」の部分が別部品になっていて。そうすると印刷じゃないので、色が全然違っちゃうんですよね。

**奥成**　とにかくいちばん最初のバージョンになるべく近づけるということだけを統一させたってところですね。

**作田**　こうやって並べてみると初代は大きいですね。こんなでかかったんだっけ？　われわれは「メガドライブミニ」を見慣れちゃったので。


▲左から日本版、アメリカ版、ヨーロッパ版の3ボタンコントロールパッド。日本版は6ボタン、海外版は3ボタンのパッドが付属している



## カートリッジシールも工夫で剥がれにくいように オプションにまで行き届いた「こだわり」

――本体横のスリットの数まで一緒にしてあるんですよね。

**作田**　オリジナルと違うところは、白状しちゃうと、上に挿すゲームカートリッジ両脇のフィシの数ですね。少ないです。パッと見のイメージは変わらないんですけどね……。

**梶**　カートリッジも大変なんですよね。シールが剥がれちゃうんですよ。

**作田**　実は今回、知恵を絞って剥がれないような構造になっていて。見てもらえるとわかると思うんですけど、樹脂でシールをくわえ込んでいるんですね。上下を。当時のカートリッジシールって、ただ貼ってあっただけなので、角が浮いてきちゃっていた。あれを何とかしようとした結果です。

　だから「メガドライブミニ」も「GENESIS Mini」のカートリッジもシール側に上下4mmずつくわえ代を作ってくれってオーダーがきて。要は、モナカ合わせの2パーツじゃなくて別パーツになっていて。

**梶**　3パーツですよ。

――そうなんですね。

**作田**　「メガドライブミニ」で作ったカートリッジは、3パーツ構成になっていて、シールが浮いてこない構造ではめ込むので、ユーザーが無理に剥がそうと思っても剥がれないと思うんですよ。

――剥がれないのはいいですね。

**作田**　剥がれを気にしてシールを薄くすると裏が透けちゃうので、薄すぎですよってNGを出したりしました。

――そういうことまで試して……。

**梶**　いろいろ考えてるんです。

**作田**　まじめすぎるというか、「どこまで真剣にやってるの？」って。

――そういうことなんですよね、再現してちゃんと使えるものにするっていうのは。

**梶**　「そのへんはいいか」って感覚になっちゃうと、やっぱりそこは受け入れられない部分があると思うので。

――普通だったら、何も貼っていないカートリッジを出して、いっぱいシールを付けて、「好きなものを貼って楽しんでくださいね」って終わりそうじゃないですか？

**梶**　その意見も出たんだけど、貼ったって剥がれちゃう。当時の生産時にも、剥がれてしまうのを対処するのにすごく苦労したんですよ。

**作田**　あの小さなシールに相当こだわってる。

――なるほど。

**作田**　これは外部発表用に作ったCGですけど、さっき言ったカートリッジ両脇のフィンの数が実際のものより少ないのですが、ただ印象は変わらない。なので、買っ



▲この写真のように、メガドライブのカートリッジは巻き込むようにシールが貼られている

たお客さんは「フィンが少ない」ってツッコミを入れないでいただけると（笑）。

**――このレベルまで考えてるっていうのが興味深いですね。あと箱も、「ここまでやるか！」レベルのデザインですよね。**

**作田** 箱は、担当デザイナーが、めちゃめちゃ熱いデザインを起こしてくれて。彼はこっち（「メガドライブミニ」の方を指す）がいいって言うんです。僕はこっち（Wの方を指す）なんです。

**梶** もともとは、コントローラー1種類しか考えていなかったので、こっち（「メガドライブミニ」のパッケージ）でやろうという話でだったんです。だから、このデザインありきで動いていたんだけども、やっていく中で、コントローラー1個売りと2個売りを両方売ろうという話になって。この際だからパッケージも2種類やれば、お客さんに刺さるものができるし、いいんじゃないかなと。

**作田** どんどん仕事が増えるんですよ、このプロジェクト。

**――こだわった分だけ仕事が増えるという。**

**奥成** 当時、あんまり発売直後に買ってる人っていないので……。

**作田** 手に入らなかったですよ。

**奥成** 1988年に買ってる人は少ないので、初期型のデザインを持っている人は当時からもう『Beep』とか読んでるマニアだけなんですね、僕みたいな。『ソニック』が発売されたころはもうパッケージは格子のデザインになっていた。今、グッズ展開をするときもこのデザインじゃないですか、スマホケースとか。みんなこの格子のほうになっていて、「メガドライブ」といえばこのイメージ。

**――たしかに。**

**作田** 「セガ・マーク III」時代からセガのハードを追っかけてくれている方は、初期型の印象が強いみたいですけれど。

**――「16-BIT」の文字がすごく目立ってるほうですよね。僕もどちらかというと初期型の方なんです。海外版もバージョンがいっぱいあったと思うので、そういう意味ではそうですよね。**

**奥成** 北米版は逆に、最初にこだわらず、「ソニックインクルード」のイメージですね。初期バージョンで作ったやつは全然違うんです。

**作田** 当時どれだけ種類を作ってるんだって話です。これもアメリカだとかヨーロッパの販売の方たちの好みの問題も出てくるので、化粧箱のベースデザインを日本側でわれわれがやって、最終的なフィニッシュワークだとか箱裏の収録タイトルアピール部分だとかは現地のデザイナーにお願いして、合作でできてるんです。

**――これは大変だ。**

**作田** こちらが提案した最初の案からかなり変更になりましたね。現物のイメージが見えてこないと、なかなかみんな本腰入れて動いてくれなくて。海外のスタッフも最初はおっかなびっくりこのプロジェクトに携わっているイメージがあって。

**梶** もうハードをやっていないからね。

**作田** みんな、とまどっているのがすごく伝わってくるんですよ。とくに海外のセクションの方たちは、おそらく海外拠点のほうはソフトウェアビジネス世代のスタッフが多いというのがあるので。ただ、動きだしたらけっこうみんなノリノリで、うわーっとお互いいいものを作ってくるという感じではありました。

**梶** 北米版パッケージの背景のデザインなんて、「GENESIS Mini」が砂の上に乗っかってるデザインなんだけど、昔がそういうデザインだった。これをどうやって再現するかって、本当に砂を持ってきて（笑）。

**作田** これは撮影スタジオの方と相談して、珪砂という砂を用意してもらって。実際に当時の写真がこういう写真なんですけど、それっぽくなるようにライティングも当ててもらったり。大変でしたよ。

**――新しく作ったんですね（笑）。**

**作田** 絵だったらよかったんですけどね。

**――ソニックも昔のソニックだし。**

**奥成** 試行錯誤の末、いろいろあったので。各バージョンの「メガドライブミニ」を揃える方が世の中に何人いるか（笑）。箱を並べたくなる感じには作っていますので。

**――それぞれ地域柄みたいなものがあるんですね。やっぱり、ここの位置にあるのが特別感がある、でもソニックはちゃんと走ってるとかっていうのが、お国柄が見えて面白いですね。**

（ここで日本版3ボタンコントロールパッドの試作品が届けられる）

**奥成** あ、噂の……僕が見たことのない。

**――国内版。**

**梶** ここ（STARTボタンの成型色）が違うんですよ。

**――ああ～！**

**作田** 当時買ったとき、これでしたよ。しかも赤ボタン。

**奥成** 方向キーのところ（周りの▲の部分）も、白い……赤く色が入っていない。

**梶** やっぱり国内版だけですよ。

**作田** わざわざ……。

**奥成** 超限定です。

**梶** もし買われる人がいたら、買ってもらったら……この色のSTARTボタンはこれだけにしか使っていない部品なので（笑）。

**奥成** そうですよね。リセットボタンと色は同じなんですよね。

**――内部的には一緒で、この色は違う。再現するっていうのはこういうことなんですね。**

**奥成** 手に入るのは発売後……「メガドライブミニ」が出たあとなので、本当に好きな人しか買わないと思いますが……。

**作田** もう化粧箱は制作を完了してるし、あとは「作ってください」という段階ですね。

**――ここまでやっちゃうんですね、というところまできてるんですね。**

**梶** もうこうなってくると、やっちゃえやっちゃえ、です。

**――勢いは大事っていう。本当に「1回で完結する」という意味では、いろいろやりきってるプロジェクトなんですね。**

**梶** ただ「3ボタンバージョンがほしい」という人は日本でもやっぱりいらっしゃるんですよ。「そういう声はある、じゃあどうしようか」という話で、海外向けでとりあえず売ろうかという話になっていたんです。それでもいいんだけど、「もう日本版も作っちゃえばいいじゃないの」って。

**――色を変えれば……。**

**梶** そう、色を変えればいい。変えるのがいちばん大変なんだけど。

**――成型色ですものね。印刷じゃないところがミソですよね。**

**梶** 印刷だったら簡単なんですよ。シルク版をちょこっと変えればいいだけで済むんですが、プラスチックだから大変なんですよ。

**――色合いを合わせなければいけないし、ということなんですね。**

**梶** そこはこだわりました。

**――やっぱり皆さん、「メガドライブ」のことになるとノリが違うんだ、ということが改めてわかりました。**

**梶** 最初は関係者が5人ぐらいだったからよかったけれど、みんな方向性が違うから、もっとしっちゃかめっちゃかだったかもしれないね。

**作田** 僕はちょっと引いた感じで、面白がって見ていたクチなので。最初、話がきたとき、あまりにもやることが多くてびっくりしました。

普段、ほかの仕事で手いっぱいじゃないですか、普通に考えて。ソフトのパッケージだとか限定版

だとかいろいろやってるわけで。
だから最初、話を聞いて「ええっ？ そんなにいっぱいやるの?」って感じだったんですよ。でも途中からだんだん面白くなってきて（笑）。

――変なスイッチ入っちゃった、みたいな。

**作田** 「細かいけれどちゃんとやろうよ」ということに「ああそうだよね」って、個人的に同調する部分があったからかもしれないですけど、「このこだわりがお客さんに伝わってるといいんだけどな」という思いはありますね。このプロジェクトに関わるスタッフの誰を見ても「チャチャッと作ってチャチャッと出そうよ」という感じではなかったので。



## 型式番号にまでオリジナルにリスペクト 懐かしの「HAA」型番が復活!!

――ほかにも伝わりづらい、こだわった点あれば教えていただけますか?

**梶** （パッケージの後ろを指しながら）つまらないこだわりなんですけど、モデル番号っていうのもあるんですけども、これも当時のモデル番号に倣って作っているんです。

**作田** MK 番号というのがついているんです。

**梶** ただ、当時の番号は使っちゃってるので当然ないんですよ。だから桁をひとつふやしてるんです。当時 MK-1600 なんですけど、「メガドライブミニ」は MK-16000 なんですよ。

**作田** 国内は HAA ですね。

**梶** 「メガドライブ」は HAA-500。なので「ミニ」の国内版はコントローラー1個版が 2510 で、W が 2520 になりました。

**奥成** 品番は予約サイトとかで書かれていることもあるので、一部の人がザワッとしてましたね（笑）。「あ、HAA だ！」って。

**梶** ヨーロッパは当時、-50。

**作田** 枝番をつけるというのがセガの伝統だったんです。それに倣って。

**梶** ここにある見本はアジア版で、-40 なんですよ。

**作田** 「GENESIS」は 16000 番の後ろにハイフンをつけて、いくつとかってつける。

**奥成** アメリカの人は喜ぶかわからない（笑）。

――喜ぶと思います。

**作田** そういうところまでやるかって話なんですけど（笑）。

――それをやってるのがいい!!

**梶** 番号形態なんて知ってる人、あまりいないもんね。

**奥成** コレクターは、どうしても最終的には品番とかで管理するんです。

――絶対そうなりますよね。またフォントがよろしい……。

**作田** それも似せて作りました。

――シリアル、ここまで桁つけなくても（笑）。

**梶** オリジナルと違うところといえば、足ですね。当時は前だけゴム足で後ろはプラスチックだったんです。「メガドライブミニ」でやめた理由というのは、安全基準で、物を引っ張ったときに一定の強度があるんですけど、それが取れちゃうので、そうすると、昔はよかったかもしれないけど、今はそれを飲み込まれたら……という安全問題を考えてのことです。

**作田** 品質保証と生産の知識が合体して作ってるから、異様に高品質になっているという（笑）。

――6ボタンパッド単体のパッケージもいいですね。

**作田** 考えてみたら、これだけ「メガドラ2」の新世代デザインなんだ。これは通販専用だから、突然これが届くんですね。ユーザーに（笑）。

**奥成** 対応機種、「メガドライブミニ」って、おかしい（笑）。

**作田** コードも、絶妙な長さにチューニングしてたんですよ。ずっと梶が悩んでて。今、大きいテレビで遊ぶじゃないですか。だから従来の他社さんのミニとかを見てても、短いと気になってたみたいで、最終的には長くなってましたよね。

**梶** ケーブル部分で約2m です。

**作田** ミニのゲーム機についてるにしては、随分長いなっていう感想を持たれる方もいるかと思うんですけど、でもきっと遊んでみると、ちょうどいい長さになってると思うんですけど。

――今はみんなワイヤレスパットになっちゃってるし……。

**作田** 当時は短いですよね。

**奥成** 14 インチのテレビに AV ケーブルでつないで、という時代ですし、カートリッジも頻繁にがちゃがちゃ替えたりもしますし。

**梶** USB 端子側にもセガのロゴを入れたんですよ。

**作田** 突然、梶が私の席にやってきて。

**梶** 字が小さくなっちゃったので、仕方がないので横にしたんですけど。

**作田** せっかくだからコネクターも作ろうと思ってて（笑）。そこまでやるんだ。

――そこまで（笑）いいですね、うれしいかも。

**作田** 「せっかくだから」っていうのが多くて（笑）。

――（笑）そのこだわりに敬服です。ありがとうございました。



▲別売のファイティングパッド 6B の外装箱。品番が引き継がれている



◀▼アメリカ版のパッケージと品番をアップで撮影したもの。当時を彷彿させる番号が！箱の本体の写真のパックなども……ちこだわって当時に似せ本物の砂で撮影された



# 遊星セガ STADIUM



令和元年版

あなたのために教えてあ・げ・る コーナー

## 困った時のセガスタだのみ

メガドライブミニの発売おめでとうございます！　発売にあたって、竹崎さんがいろいろなおまじないをやっていたと伺いましたが、どのようなものだったのでしょうか？　効果の有り無し含めて教えてください。

（埼玉県・メガドラ命）

竹　ふぉっふぉっふぉっ……。あまりにも長い時を要してしまったのう。1989年頃じゃったか、メガドライブに関する知りうる知識を全て紙に書き出して出会う人ごとに直接説明するという「おまじない」をやっておったな。その後に「おまじないの効果」を高めるために世にたくさん出ておる出版物の中に「刷り込み型おまじない」を紛れ込ませる技を発明して、「炎の7週間」や「セガスタ」や「ペーセガ」なんて名前の「おまじない」を何度も唱えたものじゃ。で、その効果のほどは？ と聞かれれば、答えは明白。それから30年経った今、メガドライブが再び新ハードとして発売されるのじゃから、推して知るべし。未来に「印」を残すのが本当の「おまじない」というものじゃよ。

「メガドライブミニ」早速予約しました！　タワーを作るキットも予約済みです！　メガドラミニタワーをさらに高くするために、何かを載せていこうと思うのですが、どんなものがオススメでしょうか？

（三重県・忍者の里）

竹　メガドラタワーといえば、32Xの上に「鏡餅」を載せて祝うのが普通だった気がしますけれど……（←普通じゃない!!）。今回は「ミニ」だけにドールハウス用の「鏡餅」を載せたいところですが、これまたドールハウス用の「ちゃぶ台」や「こたつ」などをさかさまに載せて、それを土台に、さらにミニチュアのグラスを次々と積んでったり、ミニトランプでタワーを作ったり、とにかく高みを目指したいところです。まぁ、確実に高さを増していくための王道は「タワー」用キットを複数購入し、または友達から集めて「ロックオンカートリッジ」の上に「ロックオンカートリッジ」を載せて、その上にまた「ロックオンカートリッジ」を……。



まさかまたこれを書くとは…★

★ラクガキSEGA　作画 by 竹崎

みんな元気かな？ セガを応援してくれてありがとう!!

昔このコーナーをやってた頃はセガのPRチームにいたんだけど

その後ビックリするくらい色々な仕事をする予想外の展開を経て

今は、セガグループの映像事業を担当するトムス・エンタテインメントでお仕事しています

まさか!?のてんかい

ルパンやコナンやアンパンマンに…弱虫ペダル、バキ、フルーツバスケット、Dr.STONEなどなどアニメをいっぱいつくっています…

かように人生というものは、いつどこで何が起きてどうなっていくのかさっぱり見えないものではありますが…

メガドライブミニが売れればいーや!!　16BIT

人生オールOK☆

きらりーん　きらきら

そんなオチかい!?　メガドラ人生♡

### イ・ラ・ス・ト

祝☆BEEP!メガドラFAN

セガの救世主おじさん♥　僕たちのオーほりいさん♥

みにこん　開発現場がこんなに平和ならいいんですが…（編A）編集現場も…（編B）

メガドラマン19　ナインティーン

マイケルたかお　来年まで続かないじゃん（編）

はじまる　メガ伝説　MEGA DRIVE MINI Creators Edition

KABしゅなおき賞作家　エディション増えてる!（編）

あらすじ・・・・

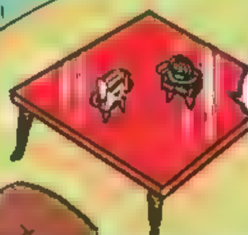

かつて繁栄をきわめたゲームハードは滅びかけていた…手のひらサイズのスマホによって…

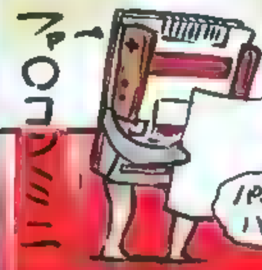

今やゲームは手軽にスマホで遊ぶのが主流になっていたのである…


しかしついにゲームハードの反撃がはじまった!
手のひらサイズになったレジェンド達によって!!
ザッ

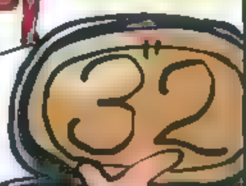

ミニミニ
ゲームレジェンダーズ!
32
サムシング吉松

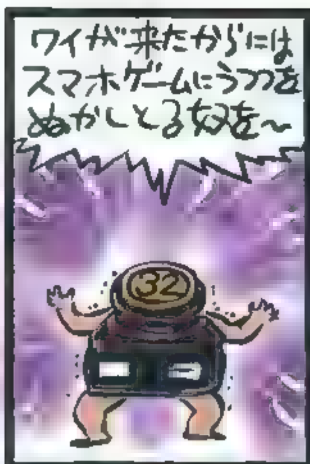
とある家にて・・・


君か新入りは
はいっ


えーと メガドライブミニ(笑)っていうんだな
あ、あの(笑)じゃなくてWです。
誤植?
ファー〇コンミニ
32
パッドが2つのバージョンで

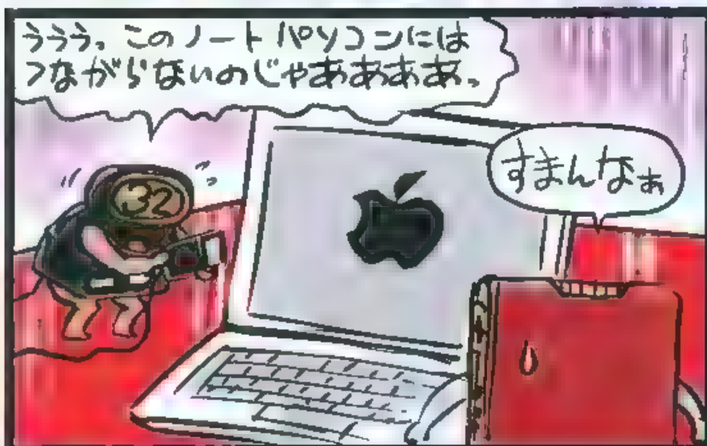

この資料によるとかなりの名作ゲームがつみ込まれてるな!

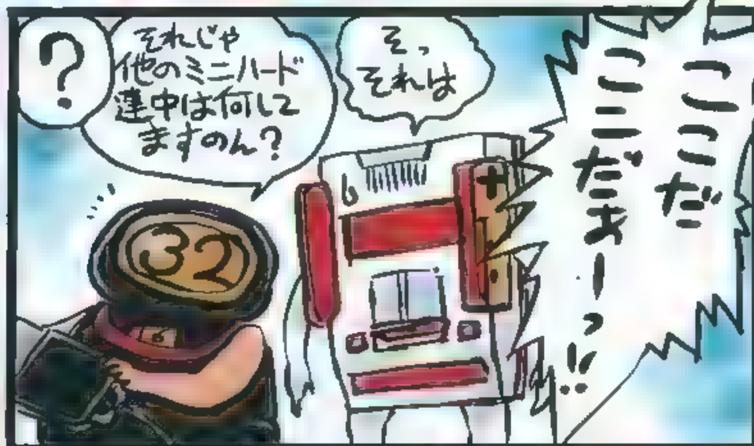

フフフッ
32

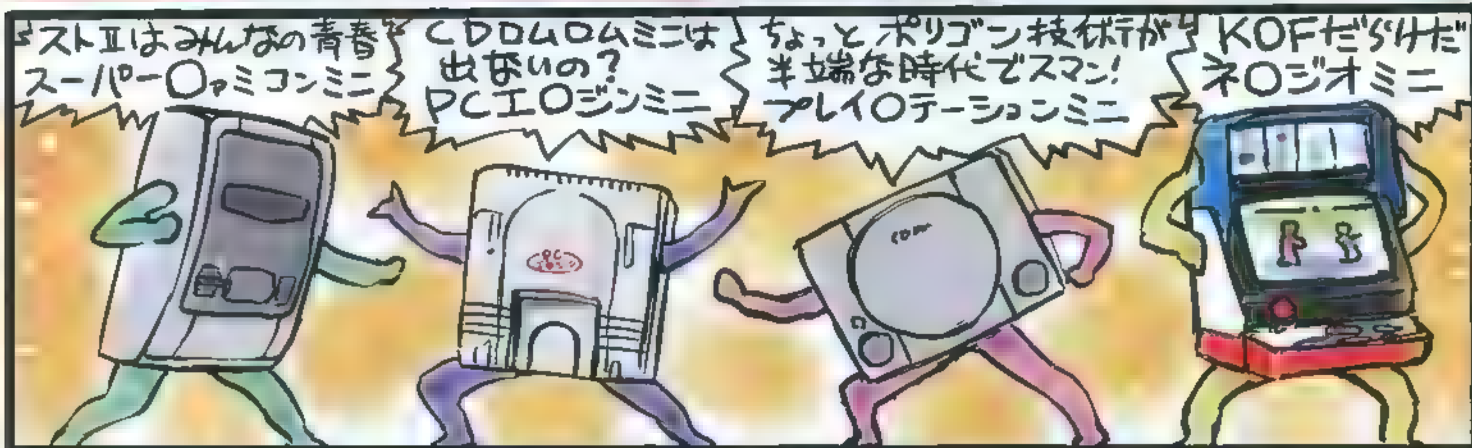

ワイが来たからには
スマホゲームにうつつを
ぬかしとる奴を～


メガドラのゲーム漬けに
したりまっせ～～っ!!
ハイスピード
HDMIケーブル

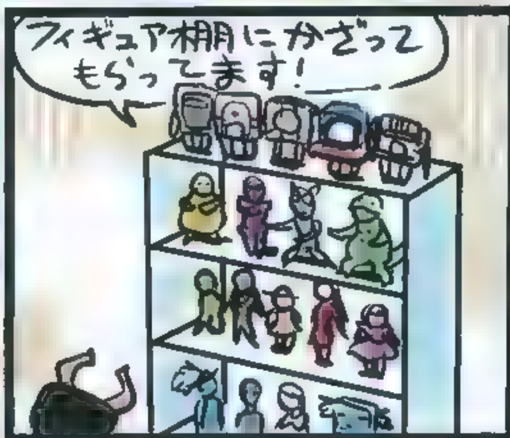

あ、この家
テレビないから
いまどきの
ひと――っ!!
ずさぁーーっ!!

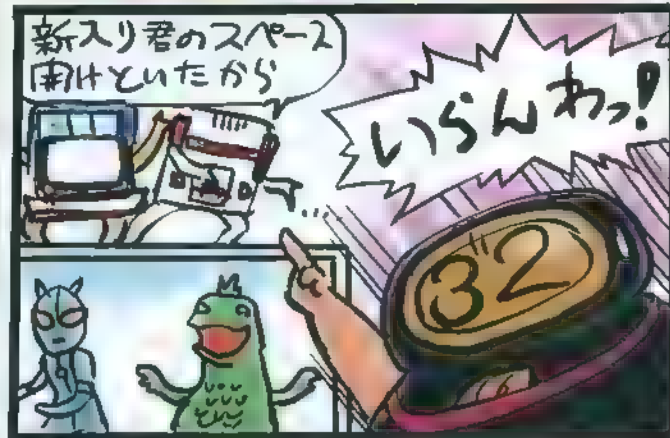

ううう、このノートパソコンには
つながらないのじゃあああああ。
すまんなぁ


?
それじゃ
他のミニハード
連中は何して
ますのん？
そ、
それは
ここだ
ここだよ――っ!!

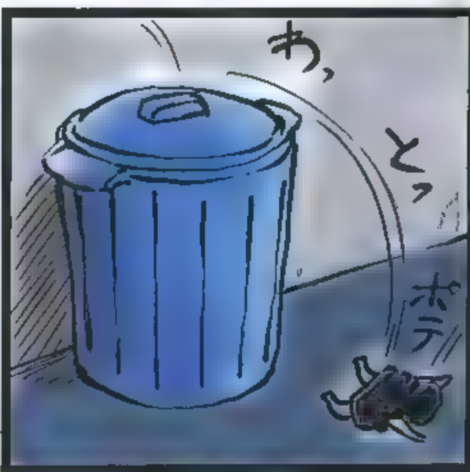

ストⅡはみんなの青春
スーパー〇ァミコンミニ
CDロムロムミニは
出ないの？
PCエ〇ジンミニ
ちょっとポリゴン技術が
半端な時代でスマン！
プレイ〇テーションミニ
KOFだらけだ
ネ〇ジオミニ

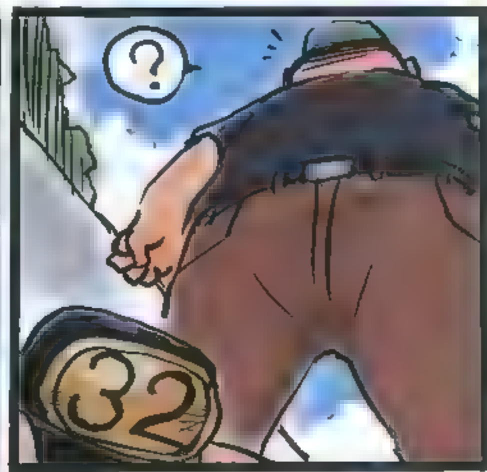

そして私をふくめ
5人そろって…

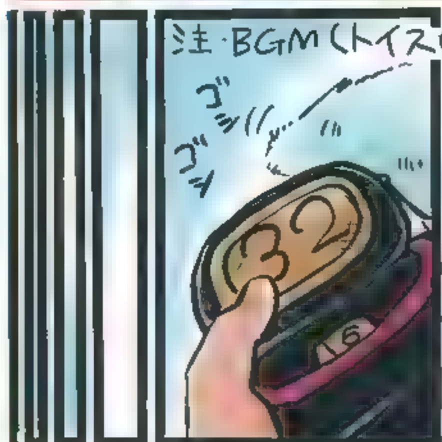

フィギュア棚にかざって
もらってます！


新入り君のスペース
開けといたから
いらんわっ!


ゲームは遊んでもろてなんぼ! ワシは出て行く!!
あ

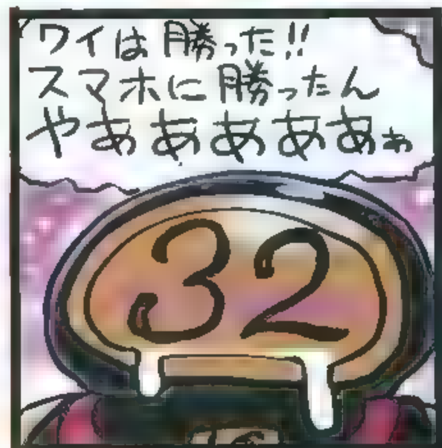

わっ
とっ
ポテ


?

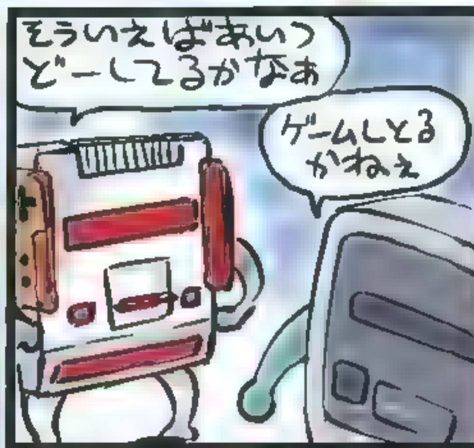

注・BGM(トイス○ーリーの主題歌)が流れていると思って下さい!
ゴシ
ゴシ


おーカートッジさせるんだ

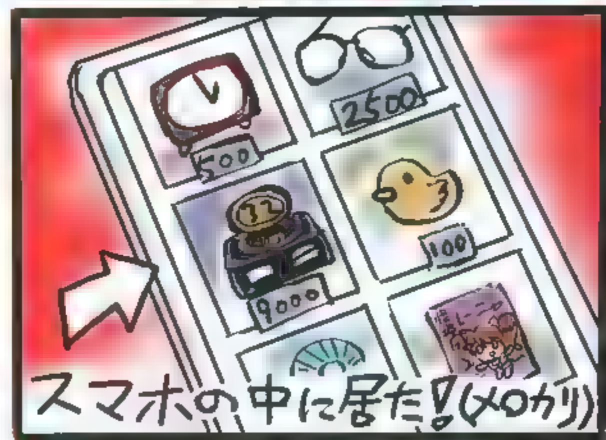

やっぱテレビゲームは最高やん

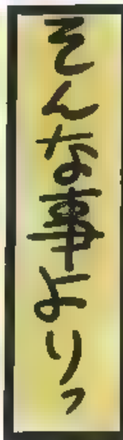

ワイは勝った!! スマホに勝ったんやあああああぁ

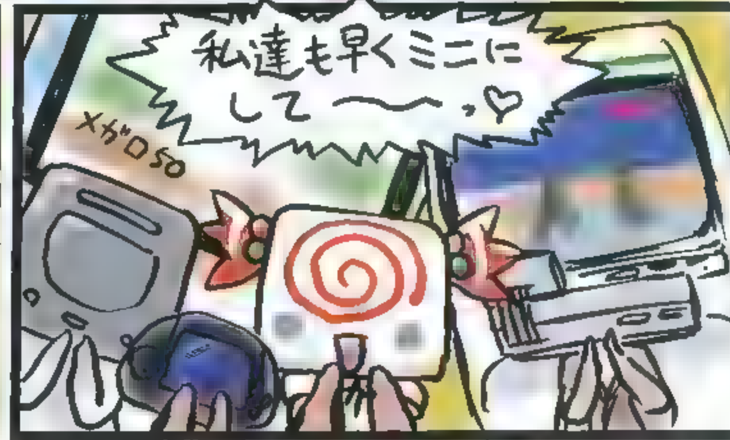

1年後・・・

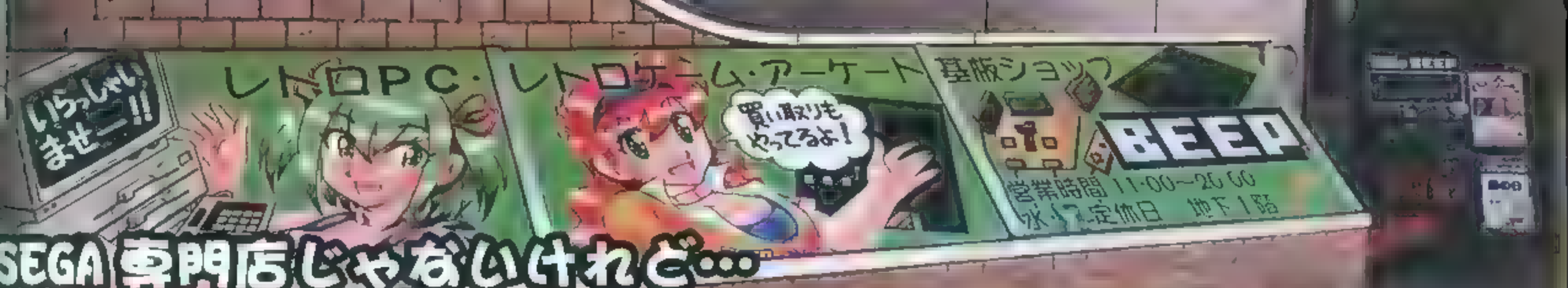

そういえばあいつどーしてるかなぁ
ゲームしとるかねぇ


その頃そのメガドライブミニは…


500
2500
100
9000
スマホの中に居た!!(メ○カリ)


そんな事よりっ


私達も早くミニにして〜〜っ♡
メガロ50
アストロシティ
サターン
ゲームギア
ドリキャス
マークIII




SEGA専門店じゃないけれど…

# なぜか集まるBEEPです

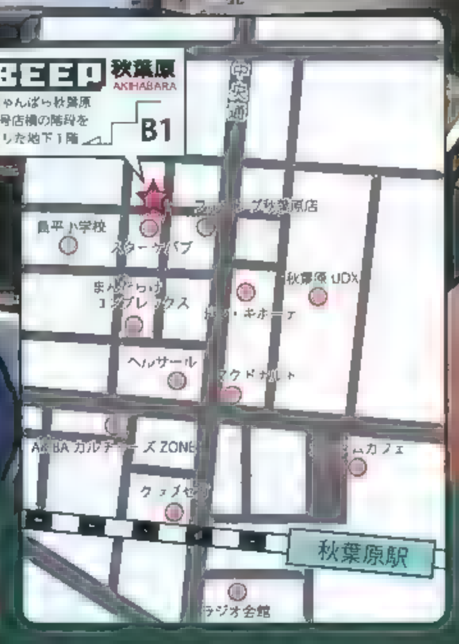
16-BIT

ミニもいいけど 大きいメガドライブなら アキハバラ@BEEP

SCもあるよ!

GGも忘れるな!

32Xタワーだって夢じゃない!




TEL:03-6206-9116

営業時間 11:00～20:00 定休日 水曜

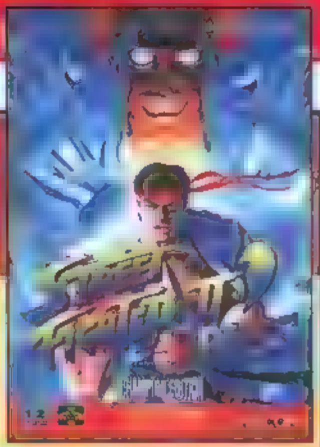
中栄ビル 地下1階

BEEP 秋葉原 AKIHABARA

BEEPではゲーム関係の復刻企画を常時募集中です。お気軽にお問い合わせください。

お問い合わせ先：maruyama@pcb-beep.com まで

# ストリートファイターIIダッシュプラス CHAMPION EDITION



## 『ストII』シリーズ黄金期の一作、メガドライブに完全移植!

| | | | |
|---|---|---|---|
| 発売日 | 1993年9月28日 | ジャンル | 格闘アクション |
| メーカー名 | カプコン | [illegible] | コンティニュー |
| 価格 | 9800円(税別) | その他の機能 | 2人対戦プレイ可能 |
| 容量 | 24M | 開発状況 | [illegible] |

| 言語変更によるバージョン違い収録 | |
|---|---|
| 日本版 | 日本、繁体、韓国 |
| アメリカ版 | 上の言語以外 |






## 2D格闘ゲームの傑作を遊べ!

1991年にアーケードゲームとして発表されて以来、世界中のゲーマーに「プレイヤー同士で戦うことの面白さ」を知らしめた対戦格闘ゲームの金字塔。それが『ストリートファイターII(以後ストIIと略)』シリーズ。なかでも初代『ストII』は、ユーザーに求められた要望を取り入れ『ダッシュ』『ターボ』と改良しながら年々完成度を高め、その後の対戦格闘ゲームの絶対的なベンチマークとなった歴史も持つ。

移植版となるこの『ダッシュプラス』は、ハード(6Bパッド)・ソフト(要素全部入り)の両面でセガとカプコンが本気を見せた一作だ。

## 大容量24Mbitで新要素満載



▲ある意味「ストII」用に設計されたセガ渾身の6ボタンパッドがあるのは大きい。当時の熱量を再現

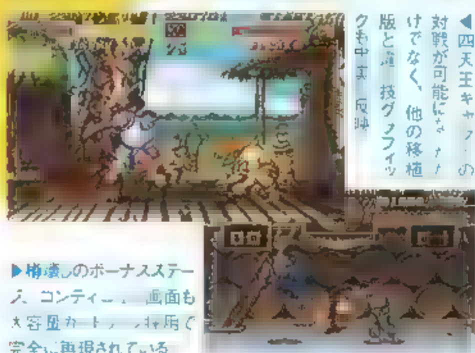
▼家庭用移植では唯一、オープニングデモのストリートファイトシーンも再現。グラフィック再現度は全作品中ピカイチ



## メガドライブ版だけに用意された3つのゲームモード

### ダッシュモード

業務用『ストIIダッシュ』の仕様をそのまま移植したモード。プレイアブルキャラクターは待望の四天王を加えた12名となり、同キャラ対戦も実装。ゲームバランスも最適化されている。

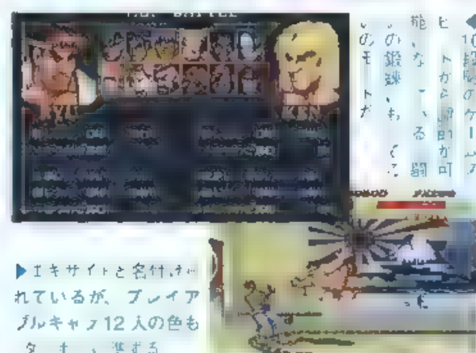


◀四天王キャラの対戦が可能になっただけでなく、他の移植版と違い技グラフィックも中まで反映

▶樽壊しのボーナスステージ、コンティニュー画面も大容量カートリッジ採用で完全に再現されている

### エキサイトモード

ゲームバランスの全体的な見直し&ゲームスピード高速化、新技追加など『ストIIダッシュ』の改定版……とされているが、実質的には業務用『ストIIターボ』の仕様を再現した待望のモード。

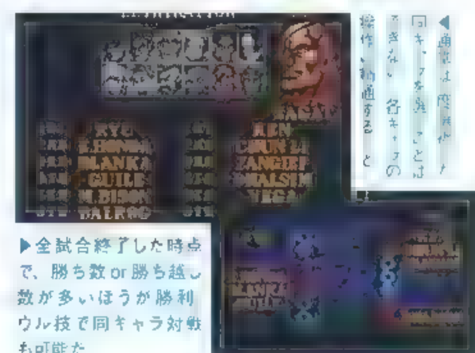


◀10段階のゲームスピードから[illegible]が可能、[illegible]闘いの鍛錬も[illegible]モードだ

▶エキサイトと名付けられているが、プレイアブルキャラ12人の色もターボに準ずる

### グループバトルモード

メガドライブ版だけのオリジナルモード。団体戦のMATCH PLAY、勝ち抜け戦のELIMINATIONという2つのモードがあり、1~6試合を通してプレイヤー同士で対戦する。

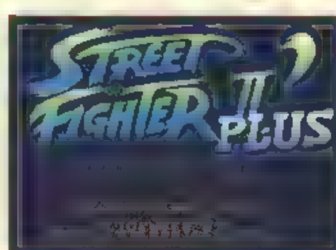



◀通常は使用不可能な同キャラを選ぶことはできない。各キャラの操作に精通すると

▶全試合終了した時点で、勝ち数or勝ち越し数が多いほうが勝利。ウル技で同キャラ対戦も可能だ

## COLUMN 『ストII』世代に伝えたいメガドライブ版の位置付けと意義

90年代は家庭用ゲーム機の覇権争いにより、特にアーケード人気作の移植版は「どれだけオリジナル要素を再現・移植したか」が重要な判断基準となっていた時代。メガドライブ版はスーファミ版のような最新作『ターボ』の銘は与えられなかったものの、発売を3カ月延期して再開発し、実質『ターボ』同等以上の内容となっている。ユーザー本位で理想を目指した、セガ陣営の"意地"を感じよう。




◀「PLUS」という文字に様々な想いが込められている

■『ストII』ダッシュ、ターボ版移植の歴史

| | | |
|---|---|---|
| 92年4月 | AC | ストII'(ダッシュ) |
| 92年6月 | SFC | ストII |
| 92年12月 | AC | ストII' TURBO(ダッシュターボ) |
| 93年6月 | MD | ストII'→発売延期! |
| 93年6月 | PCE | ストII' |
| 93年7月 | SFC | ストII TURBO |
| 93年9月 | MD | ストII' Plus(ダッシュプラス) |

※AC=アーケード版、SFC=スーパーファミコン版、MD=メガドライブ版、PCE=PCエンジン版

 ©CAPCOM U.S.A., INC. 1991, 2019 ALL RIGHTS RESERVED.

# 『ストII』基本操作&テクニックを総おさらい これで現役復帰だ!

## Lesson-1

対戦格闘ならではの駆け引きが味わえるよう、『ストII』シリーズはレバー操作+6つのボタンという操作がデフォルトとなっている。お約束の操作ルールを解説。



### 通常技(打撃系)



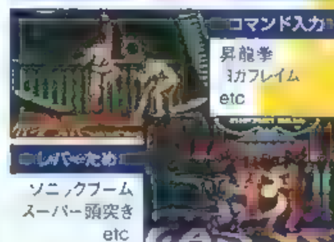

パンチ、キックは威力によって弱/中/強の3段階に分けられている。相手との間合いや立ち、しゃがみ状態により出す技が変わる。

### 固有技




レバーとボタンの組み合わせで、特定のキャラのみ使える固有技がある。足払い、相手の近くで出せる投げ技などの共通技もある。

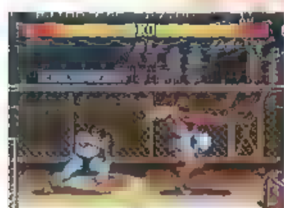
### 必殺技




各キャラが持つ特別な固有技。特定のコマンド入力をすることで必殺技が発動する。キャンセル技をはじめ、幅広い応用が効く技だ。

## Lesson-2

試合の流れに応じて戦い方を変えるのもお約束。攻勢時は相手の反撃を封じる連携で流れを維持し、守勢時は確実に相手の攻撃を防いで反撃の機会を探ること。



### 2種類の防御(ガード)




相手が攻撃してきた時、反対方向にレバーを向ければ自動的にガード状態となりダメージを受けない。下段防御はレバーを下方向に。

### ジャンプ(飛び込み)攻撃




レバーを上方向に操作するとキャラはジャンプする。相手方向に斜めに跳ぶ=飛び込んだ時に迎撃されなければ、より有利に戦える。

### 起き上がりの攻防




足払いなどで相手を転ばせたらさらなる攻めのチャンス。相手の起き上がりに技を重ねれば、有利な状況で試合を続けられるのだ。

## Lesson-3

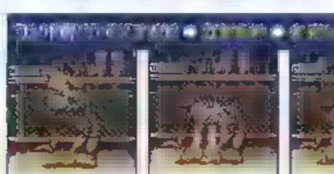
通常技と必殺技との連係、相手のスキをついた反撃…あらゆる課題に対し、自身のスキルを磨こう。その先に勝利への道がある。



### 連続技・キャンセル技を使いこなせ

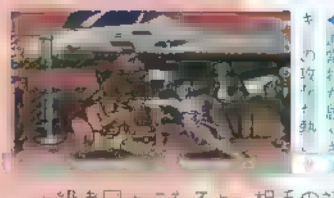
技をくらってダメージを受けている相手は、その技の威力に応じて一定時間「ガード不能な状態」になる。その後の追撃もすべて当たるのだ。





◀通常技を出した後…ンドを素早く入力する…戻りモーションがキャンセルされる連続技で多用される重要テクニック

### 相手との間合いが重要



上級者同士になると、相手の初動を小技でつぶして有利な間合いをキープし、戦いの主導権を握ることが主軸になる。まさに心理戦だ。

## TIPS ウル技コマンド

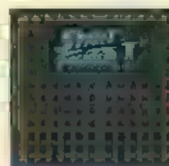
メガドライブ版だけに用意されたウル技を紹介。必殺技オンリーモードは、初心者なら必ずやっておきたい「必殺技コマンド入力の練習」に最適。ダッシュモード高速化は、エキサイトモードのテンポに慣れた人にこそおすすめしたい。

### 必殺技オンリーモード

「CAPCOM」ロゴ時に「↓、Z、↑、X、A、Y、B、C」と順にボタンを押す。成功すれば春麗のボイスが流れ、以降は選んだキャラで通常技が使えなくなる。







### ダッシュモード高速化

オープニングでビルが消える前に「↓、Z、↑、X、A、Y、B、C」と順にボタンを押す。成功すればリュウのボイスが流れ、5段階の速度調整が可能になる。








【グループバトルで同キャラ対戦】 グループバトルで、同キャラ対戦が選べるようになるコマンドを紹介。「BATTLE MODE SELECT」の画面で、2Pパッドで「↓、Z、↑、X、A、Y、B、C」の順にボタンを押すこと。成功すれば春麗の「スピニングバードキック」のボイスが流れる。ダッシュモード/エキサイトモードどちらでも有効だ。

# CHARACTER LIST 全12人のストリートファイターが集結! ダッシュモード エキサイトモード 全解説

## キャラの特徴・相性を理解しよう

選べるキャラクターは四天王を含む12名。ベースは業務用『ダッシュ』だが、今回は改訂版であり多くのプレイヤーが遊ぶであろう「エキサイトモード(以下、EXと略)」を主に解説する。



◀[illegible]用意された[illegible]家のVSモード 全キャラ間の勝敗記録も記録されるぞ

## Point ダッシュ/エキサイトモードの違いについて

### ❶ キャラクター間のゲームバランス再調整

業務用『ターボ』よりも速く設定できる10段階のゲームスピードのほか、キャラ性能の不均衡を正すために対戦向けゲームバランスに調整された。



### ❷ 新必殺技の追加でキャラ戦略が変化

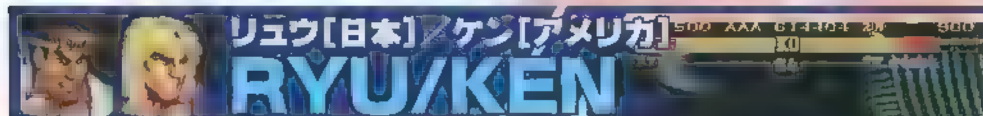
キャラバランスの均等化のため、業務用『ターボ』と同じ仕様で新技が追加されている。『ダッシュ』の弱点を補うことで戦法に大きな変化も起きた。



### ❸ エキサイトモード専用キャラクターカラーが追加

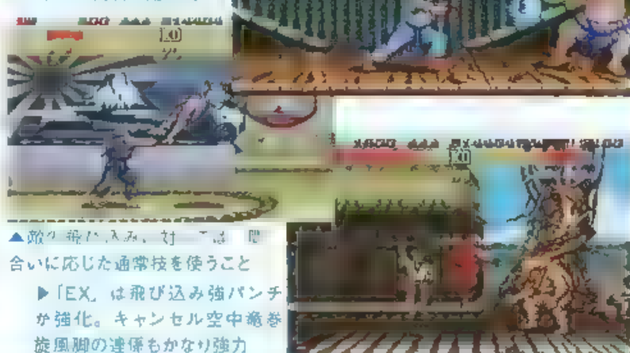



『ストII』は同キャラ対戦時に1P、2Pカラーが用意されているが、エキサイトモードには新たなカラーが導入されている。これも『ターボ』に準拠したものだ。




### シリーズを代表する主役格

『ストリートファイター』シリーズを語るうえで欠かせない、基本キャラの2人。「EX」では一発の技が重く波動拳のスキが少ないリュウ、一発の技が速く昇龍拳が強化されたケンと、キャラ性能に若干の違いが見られるようになった。とはいえ通常技と波動拳で相手を牽制しつつ、相手を追い詰めていく戦い方は基本的に同じだ。



▶相手を画面端に追い詰めるトリカゴ戦法が効果的

▲敵の飛び込み、対空では間合いに応じた通常技を使うこと

▶「EX」は飛び込み強パンチが強化。キャンセル空中竜巻旋風脚の連係もかなり強力

連続技

**波動拳**
↓↘→+パンチ
弱中強によりスピードに緩急がつけられる飛び道具。基本性能はリュウが上

**昇龍拳**
→↓↘+パンチ
上昇中は完全無敵。ケンの強昇龍は、より斜め前に飛ぶようになっている

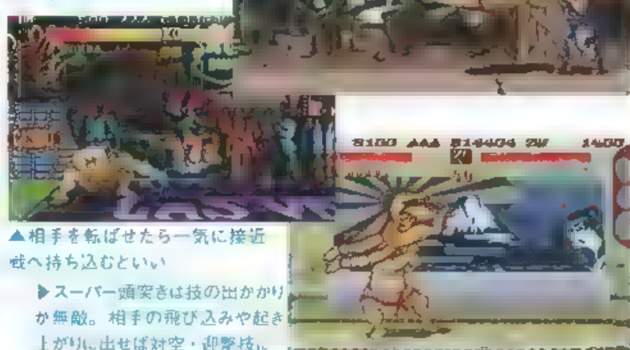
**竜巻旋風脚**
↓↙←+キック
EXリュウのみ上昇・下降中は完全無敵。EXケンは弱いが回転速度が速い

**空中竜巻旋風脚(EX)**
(空中で)↓↙←+キック
高度を変えて出せるうえ、飛び込み技からキャンセル発動も可能な移動技




### パワーとスピードをさらに強化

最強クラスの攻撃力を持つが移動速度が遅く、かつ飛び道具を持つ相手にかなり相性が悪かったのが『ダッシュ』の本田。「EX」は新必殺技のおかげで、多くの弱点が解消されている。地上では張り手で細かく牽制しながら距離を詰めていき、辛抱強く相手のスキを探りつつスーパー頭突きや飛び込み技で一発逆転を狙っていこう。



▶飛び道具をすり抜けて反撃できる新技がありがたい

▲相手を転ばせたら一気に接近戦へ持ち込むといい

▶スーパー頭突きは技の出かかりが無敵。相手の飛び込みや起き上がりに出せば対空・迎撃技に

連続技

**百烈張り手**
パンチボタン連打
弱中強の使い分けでダメージが変化する。張り手しながらの移動も可能

**スーパー頭突き**
←にためて→+パンチ
弱中強で飛んでいくスピードが変化する奇襲技。弱には無敵時間がある

**スーパー百貫落とし(EX)**
↓にためて↑+キック
空中に飛び上がってからのヒップアタック攻撃。こちらも出かかり無敵

**さば折り(固有)**
(相手の近くで)→+強パンチ
本田の投げ技のひとつ。さば折り後は間合いが離れないため追撃できる

## 春麗[中国] CHUN-LI

### 使い手次第ではまだまだ化ける

『ダッシュ』では素早い動きと強力な投げ技で最強ランクの一角にいたが、「EX」は足技の判定が弱体化。そのぶん新技が多めに与えられ、真の意味でプレイヤーの実力が問われるキャラとなった。通常技を中心とした中間間合いからの牽制、多彩な空中技(画面端からの三角跳び、↓+中キックで出る踏みつけ攻撃の鷹爪脚)をうまく活かそう。

▶相手を飛び越えるように踏み、空中投法で惑わせろ

▲[illegible]方蹴り(近距離で→+強キック)だ

▶EXでは間合いが狭くなりだいぶ弱くなった空中投げ。それでも対空技として多用できるぞ

連続技

**百烈キック**
キックボタン連打
弱中強の違いによってダメージが変わるが、強攻撃は連打がかなり必要

**スピニングバードキック**
↓にためて↑+キック
弱中強の違いで飛距離が変化。上昇中は無敵なので迎撃技として使える

**気功拳(EX)**
←↙↓↘→+パンチ
弱中強の違いはスピード。波動拳タイプだが出かかりや硬直時間は長い

**空中スピニングバードキック(EX)**
(空中で)↓にためて↑+キック
三角跳びや鷹爪脚を使って滞空し、↓方向へタメ時間を稼いで出す技

## ブランカ[ブラジル] BLANKA

### 初心者にオススメな野生児

恵まれた体格と素早い動きが特徴のブランカは、通常技のリーチが長く必殺技も出しやすい。ローリングアタックをおりまぜつつ通常技メインで戦うだけでそこそこ勝てるので、初心者にはぜひオススメしたいキャラの一人だ。中～上級者同士になると弱パンチでローリングアタックを落とされてしまうが、基本の戦い方は変わらない。

▶[illegible]

▲[illegible]

▶[illegible]

連続技

**ローリングアタック**
←にためて→+パンチ
弱中強の違いは突進スピードと飛距離。タメ時間が短いので多用しよう

**エレクトリックサンダー**
パンチボタン連打
弱中強の違いはダメージ。感電させることができれば必ず相手はダウン

**バーチカルローリング(EX)**
↓にためて↑+パンチ
弱中強の違いは飛ぶ高さ。追い込まれた時は対空技として使ってもよい

**ワイルドファング(固有)**
(相手の近くで)→+強パンチ
固有のかみつき技(投げ技)。弱ローリングで接近→不意打ちにも使える

## ザンギエフ[ロシア] ZANGIEF

### スクリューでどんどん吸い込め

ザンギエフの強さは、全キャラ一の投げ間合いを誇る必殺技・スクリューパイルドライバーを持つこと。とは言えコマンド入力が特殊なので、出せるようになるまではかなり苦労する。相手に小技をガードさせ、「→↘↓↙←↖+パンチ」と入力してスクリューを決められるまで練習すること。慣れれば立ちスクリューもできるようになる。

▶[illegible]

▲[illegible]

▶飛び道具に対しては、ハイスピードダブルラリアットでスカして即スクリューで吸い込め

連続技

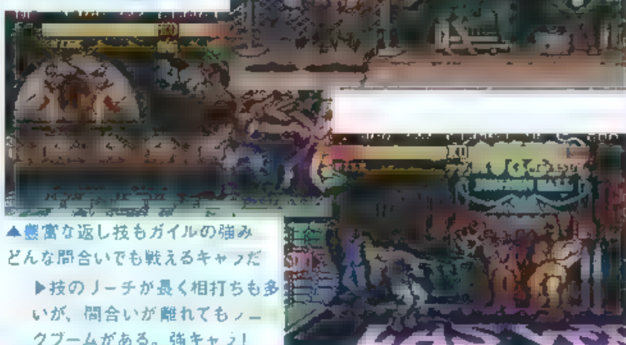
**スクリューパイルドライバー**
レバーを1回転+パンチ
入力が成功すれば間合いが遠くても吸い込む特殊な投げ。威力も高い

**ダブルラリアット**
パンチボタン全部押し
飛び道具をすり抜けることができ回りながら移動も可能。足もとが弱点

**ハイパーダブルラリアット(EX)**
キックボタン全部押し
高速ラリアット。威力は弱いが足もとに当たり判定がなく守りにも有効

**ヘッドバット(固有)**
(空中で)↑+強パンチ
攻撃判定はシビアだが、当たれば相手を一撃で気絶させる確率が高い技

## ガイル[アメリカ] GUILE



### 基本性能の高さは異論なし!

斜め後ろ方向(↙)にレバーをためるだけで、強力な牽制技となるソニックブーム、対空技のサマーソルトキックが出せる状態になる。『ダッシュ』ではやや離れた間合いからしゃがみ待ちするだけで、スキがなく戦え、間違いなく最強のキャラだった。「EX」ではバランス調整により性能が若干ダウンしているが、それでもじゅうぶん強い。

▶サマーソルトキックは前方上方への当たり判定が広い

▲豊富な返し技もガイルの強み どんな間合いでも戦えるキャラだ

▶技のリーチが長く相打ちも多いが、間合いが離れてもソニックブームがある。強キャラ!

連続技

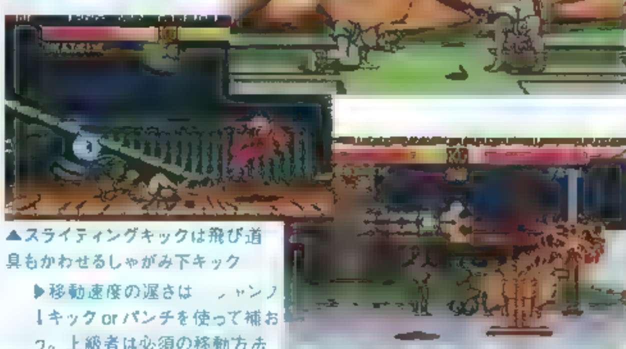
**ソニックブーム**
←にためて→+パンチ
弱中強の違いはスピード。ソニックブームを追いかけつつ攻めよう

**サマーソルトキック**
↓にためて↑+キック
出かかりが無敵なので、相手の対空・反撃技としてオールマイティに使える

**ニーバズーカー(固有)**
← or →+中キック
←+中キックでも出せる突進膝蹴り。ソニックブームをタメつつ前進できる

**フライングメイヤー(固有)**
(空中相手の近くで)↑以外のレバー入力+中or強パンチ
対空用空中投げ。相手が自分より上の高さにいる時に投げることができる

## ダルシム[インド] DHALSIM



### 中・長距離戦に長けたヨガ戦士

手足を伸ばして攻撃する、というヨガの奥義(?)を披露するのがダルシム。全キャラで一番怪しい格闘家だが、ズーム系のパンチとキックで主導権を握れることから初心者でも扱いやすいキャラと言える。攻撃力は最弱だが、ヨガファイヤーで牽制→近付く相手を通常技でペチペチと叩き落とす……この連係を覚えるだけでも結構強い。

▶通常技もボタンでリーチや特性が大きく変わるぞ

▲スライディングキックは飛び道具もかわせるしゃがみ下キック

▶移動速度の遅さはジャンプ↓キックorパンチを使って補おう。上級者は必須の移動方法

連続技

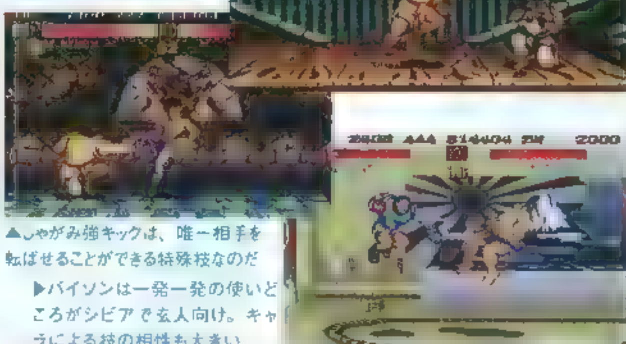
**ヨガファイヤー**
↓↘→+パンチ
弱中強の違いは火炎のスピード。弱で出して相手の動きを封じるといい

**ヨガフレイム**
←↙↓↘→+パンチ
弱中強の違いは火炎を出している時間。出かかりは遅いが対空技になる

**ドリル頭突き/キック(固有)**
(空中で)↓+パンチ/キック
パンチとキックの違いは斜め方向の角度。低い高度で出すとスキがない

**ヨガテレポート(EX)**
→↓↘+パンチorキックボタン全部押し
コマンド方向と押すボタンでテレポートの出現位置を自在に変えられる

## バイソン[アメリカ] BISON



### コンビネーションを駆使しよう

ボクサータイプらしく、使う技はすべてパンチのみ。バイソンは上級者向けのキャラクターと言われるが、その理由は『見た目のグラフィックやモーションがほぼ同じなのに、ボタンによって上下段の攻撃属性、当たり判定の広さが異なる』点にある。強力なダッシュ攻撃による連係技、連続技をマスターしてポテンシャルを引き出そう。

▶J技で牽制し、常にダッシュできるようタメを作っておけ

▲しゃがみ強キックは、唯一相手を転ばせることができる特殊技なのだ

▶バイソンは一発一発の使いどころがシビアで玄人向け。キャラによる技の相性も大きい

連続技

**ダッシュストレート**
←にためて→+キック
弱中強の違いはダッシュする距離。しゃがんだ相手にも当たるのが魅力

**ダッシュアッパー**
←にためて→+パンチ
対空にも使えるが、しゃがんだ相手に当たらないので接近する時に有効

**ターンパンチ**
パンチorキックボタン同時押し
ボタンを押しっぱなしで溜め、威力が8段階までアップ。出かかりに無敵時間あり

**ヘッドボマー(固有)**
(相手の近く)で→+中or強パンチ
つかめる間合いが広く、接近戦で役立つ。弱パンチの牽制技を絡めよう

## バルログ[スペイン] BALROG

### 圧倒的なスピードで翻弄せよ

全キャラ中最速のスピードを誇るだけでなく、手につけたかぎ爪で非常にリーチの長い攻撃が出せるバルログ。中間間合いからザクザクと爪で体力を削りつつ、素早い飛び込みで相手の懐に潜り込もう。なお春麗と同じく画面端では三角跳びができるほか、↓にためてから↖、↑、↗方向と同時にキックボタンでも縦横無尽に動ける。



▶ガードすると爪が外れてリーチが短くなる

▲対空技にもなるしゃがみ大パンチ。特にブランカ戦に有効だ

▶三角飛びコマンドで画面全体を飛び回る。スペインステージでは金網登りも可能だ

**ローリングクリスタルフラッシュ**
←にためて→+パンチ
弱中強の違いは飛距離。一発目が当たると最大6コンボの連続技にもなる

**フライングバルセロナアタック**
↓タメ↑キックの後、パンチorキック
三角跳びから急降下する時に出せる急襲技。間合いが近いと投げに変化

**スターダストドロップ(固有)**
(空中で)←or→+中or強パンチ
空中投げ。相手の飛び込みを見てジャンプしても間に合う対空技になる

**バックスラッシュ**
←←orキックボタン全部押し(EX以外)
出かかりから長い無敵時間があるが、終わりぎわにスキが。EXで上のコマンドはショートバックスラッシュ

連続技

## サガット[タイ] SAGAT

### 長身な体格を活かして戦おう

リュウ、ケンと似たタイプの格闘家だが、全体的に技のリーチやダメージが高いのが特徴。反面、飛び道具のタイガーショット、対空技のタイガーアッパーカットの使い勝手は若干悪い(硬直時間が長い、無敵時間が短い)ので、基本性能が高い通常技の使いこなしが重要となる。上級者向けのキャラクターだが、最強の座を狙える一人だろう。



▶遠距離から上下ショットで撃ち分けられるのが強み

▲低めにジャンプするので飛び蹴りも強い。打点は低く当てろ

▶懐に飛び込まれても、投げ技さえ決まればサガット優勢な間合いを再び保つことができる

**タイガーアッパーカット**
→↓↘+パンチ
弱中強でダメージが変わり出かかりに無敵時間がある。引きつけて出せ

**タイガーショット**
↓↘→+パンチ
上段攻撃の飛び道具。弱中強の違いはスピード。硬直時間の長さが欠点

**グランドタイガーショット**
↓↘→+キック
下段攻撃の飛び道具。姿勢が低くなるので、攻撃をかわすこともできる

**タイガークラッシュ**
↓↘→↗+キック
弱中強の違いは飛距離。連続技や奇襲、対空に使えるが上級者向け

連続技

## ベガ[タイ] VEGA

### サイコパワーを操る四天王の頂点

ガードさせるだけで容易に体力を削れるサイコクラッシャーアタック、相手の動きを固めるダブルニープレスなど判定が強い技を持ち、『ダッシュ』では猛威を振るった最強のボス。『EX』ではバランス調整により大幅に性能が落とされた……が、ダブルニーの突進力は健在。リーチの長い足技で牽制し、常に必殺技をタメていけ。



▶技のリーチと攻撃力に優れる。相打ち上等で攻めろ

▲素早い飛び込みとなるヘッドプレスからの攻めも手軽で強力

▶奇襲や反撃に使えるしゃがみ強キックの[illegible]。対戦では便利だがスキが大きく多用は禁物

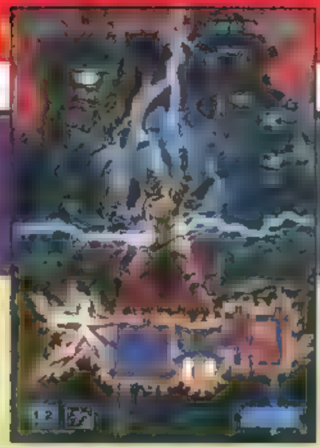
**サイコクラッシャーアタック**
←にためて→+パンチ
弱中強の違いは飛距離とスピード。ヒットすれば相手は必ずダウンする

**ダブルニープレス**
←にためて→+キック
弱中強の違いは飛距離。突進系で便利な二段蹴りだがEXだとスキがある

**ヘッドプレス**
↓にためて↑+キック
サイコパワーで宙に浮き、相手を踏みつける。弱中強の違いはスピード

**サマーソルトスカルダイバー**
(ヘッドプレス後に)パンチ
方向キーの左右で微調整ができるので、相手の裏側にまわってめくろう

連続技



# 大魔界村

## メガドライブの実力を世に示した、完成度の高い移植に注目

| 発売日 | 1989年8月3日 | ジャンル | アクション |
|---|---|---|---|
| メーカー名 | セガ | 継続機能 | コンティニュー |
| 価格 | 6800円 | その他の機能 | ― |
| 容量 | 5M | 開発状況 | 100% |

| 言語変更によるバージョン違い収録 | |
|---|---|
| 日本版 | 日本、繁体、韓国 |
| アメリカ版 | 上の言語以外 |




## 7種の武器を使いこなし、魔界の脅威に挑め！

カプコンのアーケードゲーム『魔界村』シリーズ第2弾となる『大魔界村』を、セガがメガドライブへと移植したのが本作だ。

高度なプログラム技術により、アーケード版のプレイフィールや攻略のパターンをほぼ完全移植し、発売から1年が経過したメガドライブのハードウェア性能の高さをアピールするのにも貢献したタイトルだ。

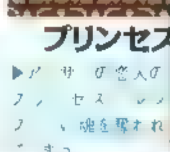
魔界より現れた魔王ルシファーによって命を奪われたプリンセスや村人達を助けるために、騎士アーサーが再び立ち上がる物語を描いている。より強くなって現れた魔物達に対し、「黄金の鎧」による魔法の力を得たアーサーの活躍に期待せよ！

### アーサー

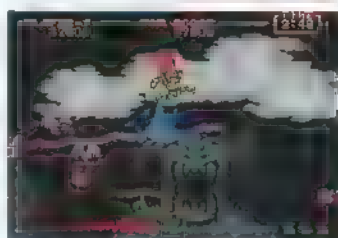


◀新たな力を得た主人公の騎士アーサー。本作でも柄物のトランクスを愛用

### プリンセス



▶アーサーの恋人のプリンセス。ルシファーに魂を奪われてしまう



▲前作以上に凶悪な敵やトラップが登場。仕掛けも乗り越えてゴールを目指そう

### 鎧があれば1度だけ攻撃に耐える

▶鎧を着たアーサーは、敵の攻撃に1度だけ耐えられる。パンツ一丁の状態でもう一度敵に触れるとミスになる。鎧は宝箱から入手可能だ




◀特定の場所を通過したりジャンプしたりすると宝箱が出現。中身は一定の法則で変化する

### マジシャンが出ることも!?

### 強敵、レッドアリーマーキング登場！

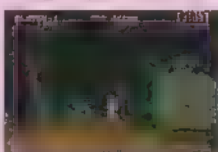
▼ステージ5では複数のレッドアリーマーキングが現れる場所も。黄金の鎧がない場合は1体ずつ引き寄せて対処しよう

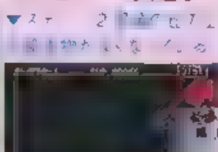


▲アーサーの永遠のライバルは、本作では「レッドアリーマーキング」として登場。トリッキーな動きで苦しめる。魔法で対抗するか避けるのか思案

### 難易度「PROFESSIONAL」と「PRACTICE」はこう違う

ゲームは2段階の難易度を設定可能で、「PROFESSIONAL」はアーケード版とほぼ同等、「PRACTICE」はステージの一部のトラップの削除や、宝箱の中身の法則などが易しくなるように設定されている。





### 自分好みの武器で戦え！

#### ヤリ



装備している武器。2

#### ナイフ



つを3連射する。

#### ナパーム



地面に当たる



黄金の鎧とアーサー

◀宝箱から出る黄金の鎧を装備すると、武器に応じた威力の高い魔法を使えるようになる







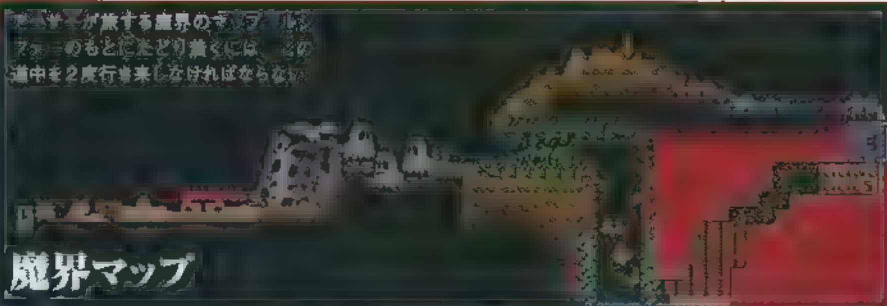

©CAPCOM CO., LTD. 1988, 2019 ALL RIGHTS RESERVED. REPROGRAMMED GAME©SEGA

# 再び開かれた、魔界の扉

アーサーが再び挑む魔界は5つのステージが存在。それぞれは2つのエリアに分かれ、ミスをすると各エリアの最初からの再開となる。



▶ボスを倒して鍵を取り次のステージへ



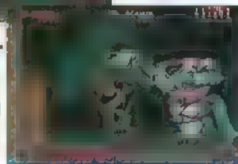

アーサーが旅する魔界の[illegible]ファーのもとにたどり着くには、[illegible]の道中を2度行き来しなければならない

## STAGE 1

ギロチンのある刑場から、嵐が吹く森へと続く。後半は耐久力の高い敵が多く、連射できる武器が有効。

### 処刑場





### ボス：シールダー

## STAGE 2

魔物に支配された村。跳ね回る亀や無敵のアリジゴクが手強い。中盤にはレッドアリーマーキングも登場。

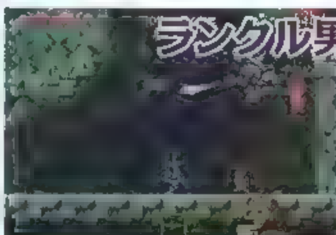
### 火炎の村

### ボス：ケルベロス

## STAGE 3

前半の上方向に強制スクロールする塔。後半は石像の舌の上を進む。何度も挑んでパターンを掴もう。

### ラングル男爵の塔



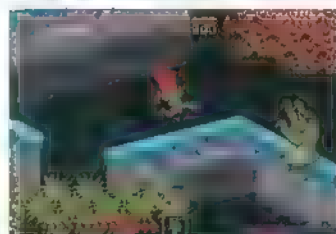


### ボス：ガスト

## STAGE 4

敵の多くが弾を撃ってくる難所。弾を撃つ敵は特定の場所に出るのでそこを覚えて進んでいこう。

### 魔の森



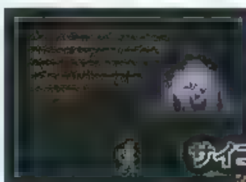


### ボス：オーム

## STAGE 5

ルシファーの根城には、シールダーの頭部や前作のボスのアスタロトなどの強敵が無数に登場する。

### ルシファーの城





### ボス：ベルゼバブ

## 魔界の王ルシファーの元へ行くには!?

最初の戦いではルシファーの元に行くことができない。2周目に入手できるサイコキャノンを入手して、ベルゼバブを倒すのだ！

### サイコキャノンを入手せよ!

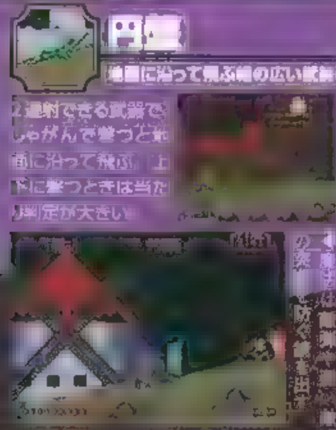
### 2周目に最終ステージへ!



### 円盤

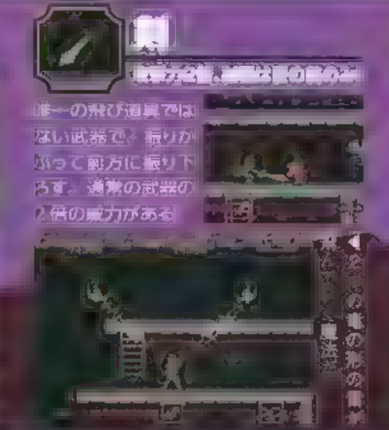
地面に沿って飛ぶ幅の広い武器

2連射できる武器で、しゃがんで撃つと地面に沿って飛ぶ。上下に撃つときは当たり判定が大きい。



### 剣

唯一の飛び道具ではない武器で、振りかぶって前方に振り下ろす。通常の武器の2倍の威力がある。



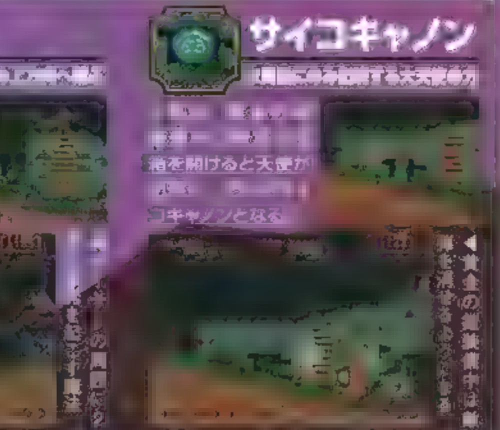
### 斧

判定も大きいが、[illegible]づらいのが難点。



### サイコキャノン

宝箱を開けると天使が[illegible]キャノンとなる。



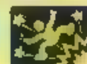


# ロックマンメガワールド

## ロックマンシリーズ1～3がリニューアルしてメガドライブに登場！

| 発売日 | 1994年10月21日 | ジャンル | アクション |
|---|---|---|---|
| メーカー名 | カプコン | 継続機能 | バッテリーバックアップ |
| 価格 | 8500円(税別) | その他の機能 | ー |
| 容量 | 16M | 開発状況 | 100% |

| 言語変更によるバージョン違い収録 | |
|---|---|
| 日本版 | 日本、繁体、韓国 |
| アメリカ版 | 上の言語以外 |



### ロックマンシリーズの名作がひとつのソフトになって再登場！

本作は1987年から「ファミリーコンピュータ」(以下、ファミコン)で発売された『ロックマン』、1988年発売の『ロックマン2 Dr.ワイリーの謎』、1990年発売の『ロックマン3 Dr.ワイリーの最期!?』がひとつのパッケージになった作品だ。ファミコン版との大きな違いは、各作品のバランス調整、セーブデータ機能搭載。グラフィックやサウンドの一新。

プレイヤーは主人公のロックマンを操作して、行く手を阻むボスを倒し、ボスの特殊武器を入手。手に入れた特殊武器で新たなボスを倒していき、世界征服を企む悪の天才科学者・Dr.ワイリーを倒すことが目的のゲームとなっている。なお、『ロックマン1』のみ倒したボスのステージを再戦できる。道中のアイテムを取り逃した際に活用しよう。



◀ファミコン版よりも敵の攻撃を喰らったときのノックバックが大きくなっている。嬉しい変更点だ



▶「ロックマン3」からは方向キーの下とジャンプでスライディングが可能に。戦略の幅が広がるぞ

### すべての作品をクリアするとワイリータワーが出現！

ひとつのセーブデータで3つの作品すべてをクリアすると、本作オリジナルタイトルの「ワイリータワー」がプレイ可能になる。「ワイリータワー」では、新たなボスが次々に登場。3作品で手に入れた特殊武器を駆使して、Dr.ワイリーの野望を阻止しよう。なお、基本的な操作性は『ロックマン3』を基準としており、攻撃、ジャンプのほかに、スライディングが可能。3つのシリーズで手に入れたすべての特殊武器とサポートアイテムから、8つの特殊武器と3つのサポートアイテムを選択して各ステージに挑むことができる。どの特殊武器を選ぶかも重要なポイントとなってくるのだ。



▲3作品すべてをクリアしたセーブデータをロードすると、タイトル画面に「ワイリータワー」が出現するぞ



▲まずは3つのステージを選んでボスに挑戦。各ボスをすべて倒せば、ワイリーステージへと進むことができる

### アイテム一覧



**ライフエネルギー**

◀ロックマンのライフエネルギーを回復。小さい方は2目盛り、大きい方は10目盛り分回復するこまめに敵を倒して回収していこう



**武器エネルギー**

◀特殊武器やサポートアイテムを使用する際に消費する武器エネルギーを回復する。小さい方が2目盛り、大きい方が10目盛り回復する



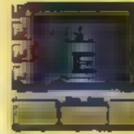
**1UP**

◀ロックマンの残機をひとり増やす。道中に配置されている



**ボーナスボール**

◀「ロックマン1」のみに出現する。クリア後にスコアが加算



**E缶**

◀ライフエネルギーを全快できる。最大4つまで所持可能



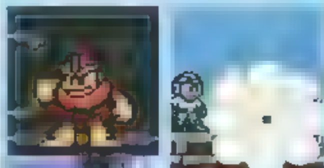
**弥七**

◀「ロックマン1」専用ライフエネルギー、武器エネルギーが全快


©CAPCOM CO., LTD. 1994, 2019 ALL RIGHTS RESERVED

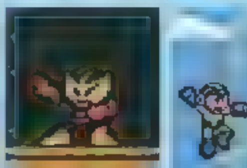
# [攻略] ロックマン

### [B] ボンバーマン



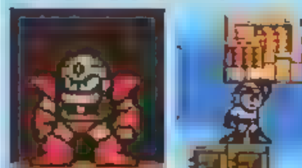
バウンドする爆弾を飛ばす。爆弾は一定時間後に爆発するのでその場から離れよう。多段ヒットする強力な武器だぞ。弱点はF（ファイヤーストーム）。

### [E] エレキマン



頭上から稲妻を飛ばしてくる。装備すると上下と進行方向の3方向へ稲妻を発射できる。非常に強力な武器だ。弱点はC（ローリングカッター）。

### [G] ガッツマン



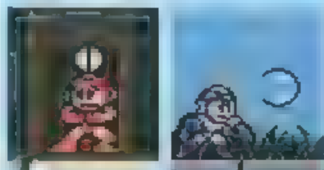
瓦礫を飛ばして攻撃してくる。ジャンプの振動に巻き込まれるとしばらく動けなくなるので、こちらもジャンプして振動を回避しよう。弱点はB（ハイパーボム）。

### [I] アイスマン



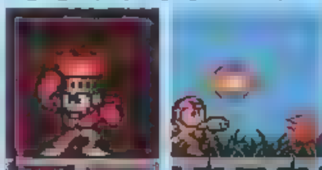
ジャンプしながらアイススラッシャーを飛ばしてくる。装備すると敵の動きを一定時間止めるアイススラッシャーが使えるようになる。弱点はE（サンダービーム）。

### [C] カットマン



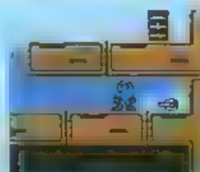
ブーメランのように飛ぶローリングカッターで攻撃してくる。近づくとジャンプする性質がある。敵を貫通するので使いやすい。弱点はG（スーパーアーム）。

### [F] ファイヤーマン



炎を飛ばして攻撃してくる。ジャンプで回避しながら反撃で簡単に倒せるぞ。装備すると炎のバリアと炎の弾を発射できる。弱点はI（アイススラッシャー）。

### [M] アイテム M



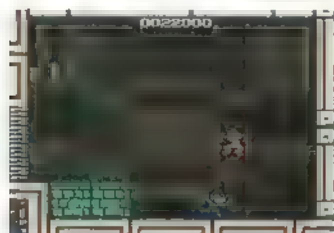
エレキマンステージにあるサポートアイテムで、アイテムMのMは「マグネットビーム」を意味する。G（スーパーアーム）か、E（サンダービーム）で障害物を破壊して取得しよう。

なお、アイテムMは、目の前に足場を作ることができる。足場は一定時間残っているため、通常のジャンプでは届かない場所にも行けるようになるぞ。ワイリーステージで必須になるので忘れずに回収しておこう。

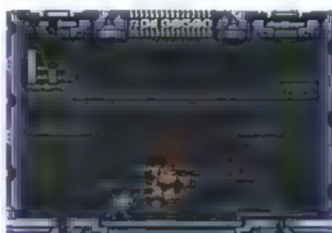


## カットマンから倒して敵の弱点を突いて進もう

ステージ道中、ボス戦とも一番簡単なカットマンから進んで行こう。あとは順番に手に入れた特殊武器が弱点である、エレキマン、アイスマン、ファイヤーマン、ボンバーマン、ガッツマンの順番に進んで行けばOK。アイテムMを回収するために、エレキマンステージには2度訪れることになる。カットマンのあとボンバーマン、ガッツマンと倒してからエレキマンステージに行くのもアリ。



▲エレキマンは近づくとジャンプするのでジャンプの下をくぐって反対側からP（ロックバスター）で反撃を繰り返そう



▲ボンバーマンが爆弾を飛ばしてきたらボンバーマンに接近。ボンバーマンがジャンプしたら下をくぐって反撃が得策



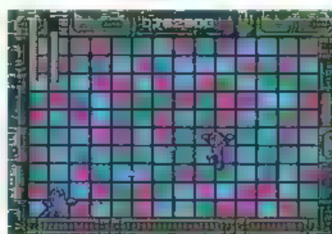
◀アイスマンのステージでは時間差で出現するブロックを足場にして進む場所がある。ブロックが出現するタイミングを覚える必要があるが、アイテムMを使えば簡単に先に進めるぞ

## 新たなボスが待ち構えているワイリーステージ

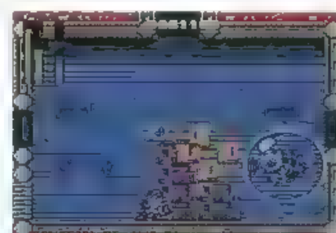
すべてのボスを倒すとワイリーステージへと行けるようになる。ワイリーステージは全部で4ステージ。ステージを通して武器エネルギーは回復せず持ち越しになる。とくにワイリーステージ1はアイテムMがないと先に進めなくなるので、武器エネルギーを温存しながら進もう。なお、ステージ4にはすべての武器エネルギーが全回復する弥七が手に入るので、道中は各武器を存分に使えるぞ。



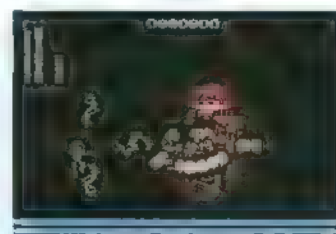
▲ステージ1のボスは分裂する体を回避して、体が合体したら弱点の目玉にE（サンダービーム）をお見舞いしよう



▲ステージ2はロックマンの分身。P（ロックバスター）をジャンプしながら連打して、追い返しながらダメージを与えよう



▲ステージ3のボスは武器はP（ロックバスター）で、ボスの速度が早くなったらG（スーパーアーム）で倒そう



▲Dr.ワイリーは第一形態はF（ファイアーストーム）で砲台を、第二形態はE（サンダービーム）でDr.ワイリーを攻撃しよう

# [攻略] ロックマン2 Dr.ワイリーの謎

### [H] ヒートマン



前方に3方向の火柱を飛ばして攻撃してくる。一定のダメージを与えると体に炎を纏い突進してくる。体当たりはジャンプで回避できる。弱点はB（バブルリード）。

### [A] エアーマン



竜巻を複数発生させて飛ばしてくる。竜巻の合間をくぐって本体を攻撃しよう。装備すると前方上空へと竜巻を飛ばして攻撃する。弱点はW（リーフシールド）。

### [W] ウッドマン



リーフシールドを纏い、前方に飛ばしてくる。また上空からの葉っぱにも気をつけよう。最大まで溜めたH（アトミックファイヤー）なら2発で倒せるぞ。

### [B] バブルマン



バウンドする泡を放出しながら、前方に向かってショットを連発する。M（メタルブレード）を斜め方向や真上に飛ばしてダメージを与えていこう。

### [Q] クイックマン



クイックブーメランを飛ばして攻撃してくる。F（タイムストッパー）やC（クラッシュボム）で大ダメージが与えられるので、ふたつの武器で挑むといい。

### [F] フラッシュマン



タイムストッパーで時間を止めてからパワーショットを連発してくる。大きく離れて戦おう。M（メタルブレード）が効果的だ。装備すると時間を止められる。

### [M] メタルマン



大きくジャンプしてメタルブレードを連射してくる。こちらの攻撃に反応してジャンプするのが特徴だ。斜めや真上にも撃てる武器なので装備すると頼もしい。

### [C] クラッシュマン



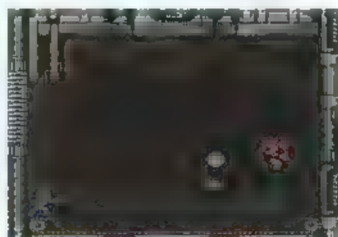
こちらの攻撃に対して反応して大きくジャンプして、クラッシュボムを放ってくる。装備すると特定の壁が壊せるようになる。A（エアシューター）が弱点。

## ステージクリア後に手に入るアイテム1～3号を駆使して進め

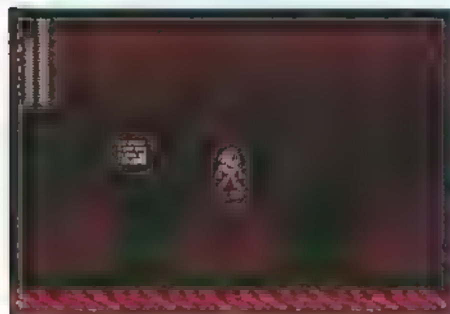
ゴリ押しで倒せるエアーマンからステージを進め、P（ロックバスター）でも楽に倒せるメタルマンへと進めよう。あとは直前で手に入れた特殊武器を使って、ヒートマン、フラッシュマン、クラッシュマン、ウッドマン、クイックマンの順に倒していけばOKだ。ヒートマンを倒すとアイテム1号、エアーマンを倒すとアイテム2号、フラッシュマンを倒すとアイテム3号が手に入る。



▲エアーマンは竜巻を飛ばしてくる。P（ロックバスター）を連射して撃とう。竜巻は当たってもいいので密着して連打だ



▲メタルマンはこちらの攻撃に反応してジャンプしながら反撃してくるので、着地にP（ロックバスター）を狙い撃ちしよう



◀アイテム1号は浮遊する足場、アイテム3号は飛び跳ねる足場となっている。飛行するアイテム2号はヒートマンステージで重宝する。武器エネルギーを消費している間のみ飛行し続けるぞ

## 長い長いワイリーステージ ボスラッシュも待っている！

ワイリーステージでは新たなボスを4体倒したあと、今までのボスと再戦することになる。特にステージ4のボスはC（クラッシュボム）が必須になるので、道中で使った際は、ボス前でしっかりと武器エネルギーを回復しておくこと。ステージ道中は全体を通して任意の方向に飛ばせるM（メタルブレード）が効果的。最後のエイリアンのようなボスはB（バブルリード）でのみ倒せる。

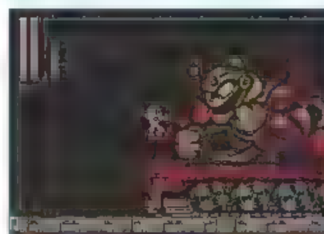


▲ステージ2のボスは壁がロボットになって襲ってくる。比較的安全な画面中央を陣取り、B（バブルリード）で倒そう





▲ステージ4のボスはC（クラッシュボム）で倒す。アイテム1号を駆使して1へ向かおう。数字の順番に破壊すること



▲ステージ3のボスは巨大なメカ。戦車の上に乗ってQ（クイックブーメラン）で本体を攻撃すれば簡単に倒せる



▲最終ステージのボスはP（ロックバスター）が安定。ボスギリギリの付近が比較的安全なのでここで弾を回避しよう

# [攻略] ロックマン3 Dr.ワイリーの最期!?

### [NE] ニードルマン



針攻撃やジャンプ攻撃で攻めてくる。どちらもスライディングで回避できる。弱点はGE(ジェミニレーザー)やSH(シャドーブレイード)だ

### [MA] マグネットマン



磁石飛ばしはスライディングで、磁石引き寄せは反対側にジャンプして逃げよう。弱点のSH(シャドーブレイド)やSP(スパークショット)で倒そう。

### [GE] ジェミニマン



最初は分身攻撃。続けてレーザーで攻撃してくる。分身はこちらが攻撃すると反撃してくるので、真ん中でやり過ごしながら戦おう。弱点はSN(サーチスネーク)。

### [HA] ハードマン



ミサイルを飛ばしたあと空中から落下して攻撃してくる。MA(マグネットミサイル)が弱点だが、連続ヒットしないので、単発で撃ってダメージを与えよう。

### [TO] タップマン



コマを飛ばして攻撃してくる。コマは引きつけて逃げるようにスライディングをすれば回避できる。突進はジャンプで回避だ。HN(ハードナックル)が弱点。

### [SN] スネークマン



地を這う蛇を飛ばして攻撃してくる。画面端が比較的安全なので画面端でジャンプしながら弱点のNE(ニードルキャノン)で攻撃していくといいぞ。

### [SP] スパークマン



全方向にスパークを飛ばしたり巨大なスパークを飛ばす。スパークはゆっくり飛んでくるのジャンプで簡単にかわせる。弱点はSH(シャドーブレード)。

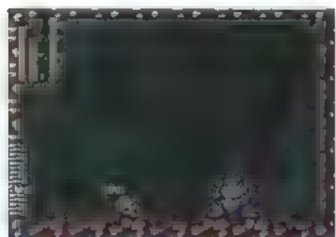
### [SH] シャドーマン



大きくジャンプをして手裏剣を飛ばしたり、スライディングで攻撃してくる。ダメージ覚悟でジャンプしてからTO(タップスピン)連打で簡単に倒せる。

## 過去の作品の敵が出現する謎のステージへと進め

序盤のオススメルートはタップマン、シャドウマン、マグネットマン、ハードマン、スパークマン、ニードルマン、スネークマン、ジェミニマンの順番がオススメ。すべてのボスを倒すと新たなボスステージが登場。『ロックマン2』に登場したボスが出現するぞ。各ボスの弱点は下記の表にまとめてあるので、そちらを参考にして倒そう。基本的な動きは『ロックマン2』と似ているぞ。



▲ハードマンはミサイルをスライディングで回避したあと落下をジャンプで回避。次のミサイルが来る前に一発ずつ反撃だ



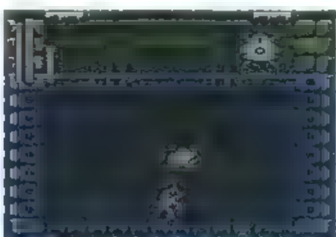
▲スパークマンのステージは道中が難しい。斜め上や真上に攻撃できるSH(シャドーブレード)を使うと良いぞ

### 旧ボスの弱点

| | |
|---|---|
| [illegible] | P(ロックバスター)、MA(マグネットミサイル) |
| [illegible] | P(ロックバスター)、HA(ハードナックル) |
| [illegible] | MA(マグネットミサイル) |
| [illegible] | SN(サーチスネーク) |
| [illegible] | NE(ニードルキャノン) |
| バブルマン | P(ロックバスター)、SP(スパークショット) |
| ウッドマン | NE(ニードルキャノン) |
| ヒートマン | TO(タップスピン)、SH(シャドーブレード) |

## ボスラッシュを乗り越えDr.ワイリーを倒すのだ!

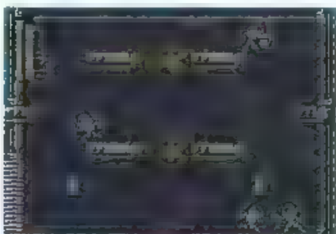
ワイリーステージは全5ステージ。ステージ1のボスはSH(シャドーブレード)、ステージ2はHA(ハードナックル)、ステージ3はTO(タップスピン)が効果的。ステージ4はワイリーステージ前のボスラッシュ。ステージ5〜6はDr.ワイリーとの戦いが待っている。最終ボスの変形後はSN(スネークショット)でしかダメージを与えられないので、武器エネルギーを温存しておくこと。



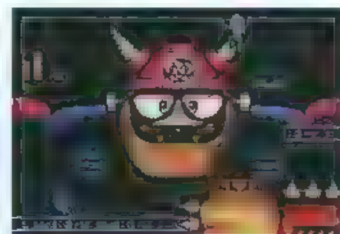
▲ステージ1のボスは装置から飛び出してくるカメを倒せばOK。SH(シャドーブレード)を上方に飛ばして倒そう



▲ステージ5のボスは、最初下部の砲台をSP(スパークショット)で破壊。続けてHA(ハードナックル)で頭部を狙おう



▲ステージ3のボスは1体が本物だ。一番下に本物が来るまでひたすら待ち、SN(スネークショット)で攻撃すると楽



▲最後はRC(ラッシュコイル)で段差に乗りSH(シャドーブレード)で攻撃。続けてSN(スネークショット)で頭部を狙おう

# [攻略] ワイリータワー

## バスターロッド・G

伸び縮みする棒を巧みに使うボス。前方からの攻撃は棒を振り回して無効化してくるが、BO（ハイパーボム）なら爆風で大ダメージを与えられる。分身をしたら画面端に退避し、スライディングで反対側に移動しよう。





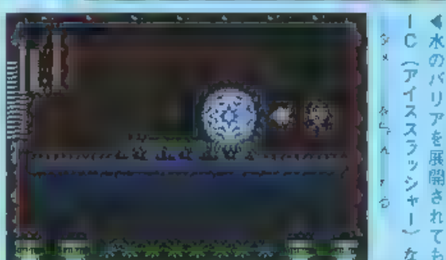
◀地上にいるときにBO（ハイパーボム）を投げて、確実にダ[illegible]

## メガウォーター・S

針を飛ばしたり水のバリアを展開したりしてくる。基本的に画面中央の足場には乗らず、水中からIC（アイススラッシャー）で狙い撃ちするだけで勝てる。BO（ハイパーボム）で爆風に巻き込むのもアリだ。



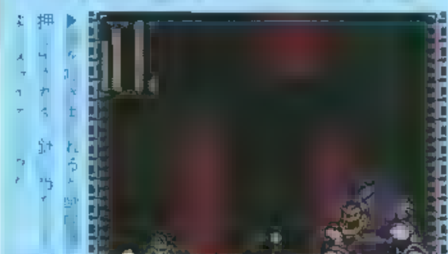
▶[illegible]はないがやっかいだ



◀水のバリアを展開されてもIC（アイススラッシャー）なら[illegible]

## ハイパーストーム・H

体力ゲージが2本ある巨大なボス。息を吸い込んだり吐いたりしてロックマンの動きを制限してくる。息攻撃をスライディングで間合いを調節しながらBO（ハイパーボム）やME（メタルブレード）で攻めていこう。





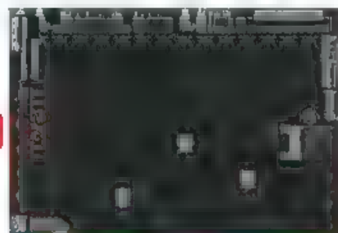
◀ボスがジャンプし始めたら、[illegible]ティングをして反対側へ

## 過去3作品の武器から好きな装備で挑戦できる!

ステージごとに8種の特殊武器と3種のサポートアイテムを選んで挑戦できる。全ステージ共通で装備しておきたいのが、隠し通路を進むための壁が破壊できるCL（クラッシュボム）とHA（ハードナックル）だ。そのほかには、汎用性の高いME（メタルブレード）やEL（サンダービーム）がオススメ。サポートアイテムはI1（アイテム1号）とRJ（ラッシュジェット）があれば問題ない。



▲道中には壊せる壁が多数存在する。CL（クラッシュボム）やHA（ハードナックル）で破壊すれば先に進めるようになる



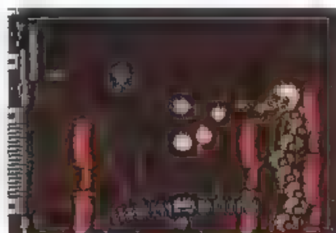
▲壊せる壁の先にはE缶や1UPが隠れていることも。ショートカットにもなる場所もあるので、逃さず中に入っていこう



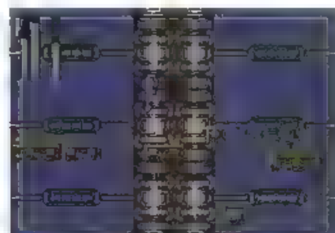
◀全体を通してME（メタルブレード）が使いやすい。これとRJ（ラッシュジェット）があれば、ほとんどのステージを安全に進むことができる。忘れずにセットしておこう

## 最終ボスに備え[EL]を装備して挑め!

3体のボスを倒すとワイリータワーへと進む。ワイリータワーは全4面構成となっていて3体のボスとDr.ワイリーが待ち構えているぞ。各ボス戦に備え、ステージ1はIC（アイススラッシャー）、ステージ2はEL（サンダービーム）やSP（スパークショット）、ステージ3はBO（ハイパーボム）を装備しよう。なお、Dr.ワイリーはEL（サンダービーム）やHE（アトミックファイヤー）が効果的。



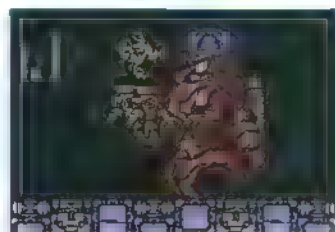
▲ステージ1のボスは足場の端でジャンプすると大きく飛び上がるので、弱点の口にIC（アイススラッシャー）を撃て!



▲ステージ3はバスターロッド・Gが再登場。足場が不安定だが、前回同様HA（ハードナックル）で難なく倒せる



▲ステージ2のボスは顔を出した時だけダメージが与えられるEL（サンダービーム）やSP（スパークショット）で狙おう



▲最終ボスの第一段階はミサイルによる膝を、第二段階は腕の足場に乗って頭部を攻撃。最後は本体を攻撃すればOK

クリスタル伝説



by 九月姫

アーリエル
祝 復活！

ムラチュク

ロメティ

さあ、オレらの
テーマ曲を♪

♪いまーはまだー
ゲームギアだけどー
きっとなるー
メガドライブ
に～♪

GG（ゲームギア）なんて、誰も
覚えてないわ！

ダサイわ！

誰!?

アーリエル軍
エリス姫

今はメガドラ
ミニの時代よ

対戦モードの
敵の
チャミル！

ずるーい、敵なのに
ドアップ！！

勝負よ！

のぞむ
ところ！

いけ！
チャミル

負けるな
姫様！

令和になっても、戦いは、まだまだ続くのであった…
がんばれエリス！ガーク軍からクリスタルを守るのだ！

ガーク軍
王女チャミル

アーリエル遊ぶなら
バーチャルコンソール
ですぞ！

あんた誰？

ロイアル
ストーンも
よろしく

復活記念！ スタッフコメントもついてます！

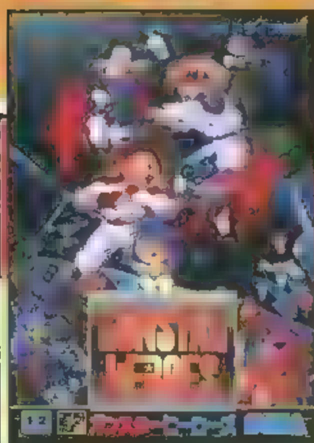
# TREASURE VIDEO GAMES

FACTORY DELUXE

でらっくす

**前川正人**
「マクドナルド」メインプログラマー
「ダイナマイトヘッディー」メインプログラマー
「エイリアンソルジャー」プログラマー
「ライトクルセイダー」プログラマー

『メガドラミニ』&『BEEP! メガドライブFAN』発売おめでとうございます! さらに、『とれじゃあふぁくとりぃ』復活! 「大胆かつ無責任」と、26年前の私が言っているので、今回もそんな感じで。 国内版に、『ガンスターヒーローズ』『ダイナマイトヘッディー』『幽☆遊☆白書』の3本が収録と聞き、『幽遊』には驚きました! セガの奥成さんから、「幽遊も打診しますよ!」とは聞いていましたが、難しいだろうと思ってましたので。更に、アジア版に『エイリアンソルジャー』、欧州版に『ライトクルセイダー』と聞いて、感無量と共に、1本だけ入っていない『マクドナルド』が、かわいそうと思う私（笑） 『ダイナマイトヘッディー』は、色々メガドライブのハードの限界に挑戦して楽しかったです。やいまんが言ってる「犯罪者」「変質者」は、前川とやいまんの肩書きですが、怒られてしまい、「オシャチヨ」「マホーツカイ」に変更した為、製品版には入っていません。個人的には超残念です。 『エイリアンソルジャー』は、私と



# ガンスターヒーローズ

## ド派手にいこうぜ！ スピード感あふれるアクションシューティング！

| | | | |
|---|---|---|---|
| 発売日 | 1993年9月10日 | ジャンル | アクション |
| メーカー名 | セガ | [illegible] | コンティニュー |
| 価格 | 6800円（税別） | その他の機能 | 2人同時プレイ可 |
| 容量 | 8M | 開発状況 | 100% |

| 言語変更によるバージョン違い収録 | |
|---|---|
| 日本版 | 日本、繁体、韓国 |
| アメリカ版 | 上の言語以外 |




## 4つの武器を駆使して突き進め！

遥か昔、地球征服をたくらみ月からやってきたゴールデンシルバー。それを制止したのが「ガンスターズ」だった。彼らの手によって最後は月に封印されたというが、その封印を解こうと目論んだのが帝王・グレイ。封印を解くための「石」を巡って戦いが始まる。



▲ガンスターズとゴールデンシルバーの戦いがどうなったか、今は知る者もいない



▲Dr.ブラウンの手によって発見されたガンスターズ。再び地球を守る戦いへ向かう

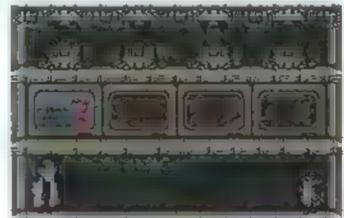
### まずは武器とステージを選択する

ゲームスタート時には、まずプレイヤーの攻撃タイプを選択。動作のタイプと、武器を選択する。

次に初期4ステージから、向かうステージを選択。この4ステージは自由に選択できるぞ。



▲攻撃しながら移動できるタイプか、8方向に打ち分けられるタイプかを選び、次に武器を



▲古代遺跡、地下採掘所、空中戦艦、スコルク要塞の4つから自由に選択できる

### 2つの武器合成で多彩な攻撃

武器は2種類までを同時に持つことができ、「SELECT」設定のボタンで切り替えられる。また、点滅状態にすると2つの武器が合成された能力の武器を使用することができる。このため武器の種類は全部で14種類となる。下の表がその一覧だ。

**▲武器合成一覧▲**

| | フォース | ライトニング | チェイサー | ファイヤー |
|---|---|---|---|---|
| 単独 | 連射が効くショット。1発あたりの攻撃力は低い | **ライトニング** 貫通するレーザーを撃てる。威力は高いが連射は弱い | **チェイサー** 高性能のホーミング弾。威力も高めだが、速度が遅い | **ファイヤー** 火炎放射を行う。出しっ放しで攻撃でき振り回しも可 |
| フォース | 通常のフォースより弾が大きく、威力、連射力が高い | **レーザー100** 振り回すとあらゆる方向に撃ち分けられるレーザー | **バカホーミング** チェイサーの能力でホーミングするフォース | **バクレツファイヤー** 敵に当たるかボタンを離すと爆発。炎を撒き散らす |
| レーザー | 振り回すとあらゆる方向に撃ち分けられるレーザー | **暴れん坊レーザー** 連射性が上がったレーザー。切れ目なく撃てる | **シャチョーレーザー** 撃つと敵にまとわりつく。消えるまで次が撃てない | **ハラキリレーザー** ソードのように振り回して敵をなぎ倒すことが可能 |
| チェイサー | チェイサーの能力でホーミングするフォース | **シャチョーレーザー** 撃つと敵にまとわりつく。消えるまで次が撃てない | **マキビシ弾** 弾が星型になり、敵がいない間は自分をガードする | **ロンリーソウルファイヤー** 方向キーで自由に操れる。一部の敵の攻撃をかき消せる |
| ファイヤー | 敵に当たるかボタンを離すと爆発。炎を撒き散らす | **ハラキリレーザー** ソードのように振り回して敵をなぎ倒すことが可能 | **ロンリーソウルファイヤー** 方向キーで自由に操れる。一部の敵の攻撃をかき消せる | **死ね死ねファイヤー** ファイヤーより射程が長い。炎弾も飛ばすことができる |



【スタッフ】メインプログラマー 名作紹介❶『マクドナルド トレジャーランド アドベンチャー』 1993年9月23日発売。「マクドナルド」のマスコットキャラ・ドナルドが、見つけた宝の地図の切れ端をきっかけに宝探しの冒険に出るというストーリー。横スクロールのアクションゲームで、魔法やドナルドのスカーフを使ってステージを進み、クリアすると新たな地図の切れ端が手に入る。途中、お金を集めることでアイテムを購入できる。

NAMIの二人で除夜の鐘を聞きながら、ギリギリまで睡眠時間を削って頑張ったのですが、全く時間が足りず、完成版になりませんでした。本当に申し訳ありません。

今回、やいまん、井内、はん、Nazo2鈴木、畑亜貴、と当時のメガドラスタッフにコメントをいただいたので、懐かしい気持ちで読んでいただけるとうれしいです。

**やいまん**
『ガンスターヒーローズ』リーダー、メインプログラマー
『ダイナマイトヘッディー』プログラマー
『幽☆遊☆白書』プログラマー

メガドラミニ発売おめでとうございます。

●ガンスターヒーローズ／担当はシステム全般、プレイヤー、背景など。

メガドラはイビツな65816から比べると68000で組みやすく、VRAM転送も早かったので色々出来ましたが、スプライトとBGのパレットが共通なのが悔やまれますね。／成り行きでリーダーでしたが、個性が強いメンバーをまとめるのがとても大変でした。

●ダイナマイトヘッディー／担当はボスのイザヨイくらいですが、暇に任せて作ったら難易度高くなってしまって後で怒られたような。／社長とノリで入れたスタッフロールの「犯罪者」とか「変質者」とかは大丈夫なんでしょうか？（修正された？）

●幽☆遊☆白書／途中からチーム入り。担当は背景、バトル外のプログラム全般、サウンドプログラム。／ボイスのノイズを減らすために確かZ80ループ分岐処理のサイクル数を均一にするとかしてました。／タイトル前のデモは素材が無かったので近くにいたT君とプレイ記録してあり物で作ったんですが、メガドラミニ第4弾発表の最後で自分が操作したデモが歓声と共に流れた時はちょっと感動しましたね。

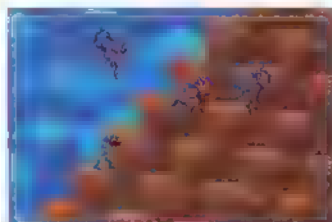
**井内ひろし**
『ガンスターヒーローズ』背景デザイナー
『幽☆遊☆白書』背景デザイナー
『エイリアンソルジャー』背景デザイナー
『ライトクルセイダー』キャラ・背景デザイナー

あの当時、デザイナーとしてスーパーファミコンの発色に負けじと、色使いを近づけたのが『ガンスターヒーローズ』の1面背景。だが、先の面に作業を進めるごとにメガドラはメガドラであることに気付く。どこか発色が泥臭い。それでも丁寧に描く事を心掛けた『エイリアンソルジャー』STAGE1～9の背景、途中からヘルパーで呼ばれたが、背景で使えるパレットが1つ…グラデーショ

## STAGE1 古代遺跡

ここからは初期に選択できる4ステージを紹介。最初は古代遺跡ステージだ。最初は森の中を進んでいくが、その先にピラミッド状の遺跡がある。ここはジャンプで登っていこう。画面外に落ちるとダメージになるので注意。ピラミッドを抜ければボスが待っているぞ。


▲左右からも上からも敵が襲ってくる。このスピード感は『ガンスタ』ならではだ


▲ピラミッド状の遺跡。違う段のところに落ちたアイテムを取りに行くのが難しい

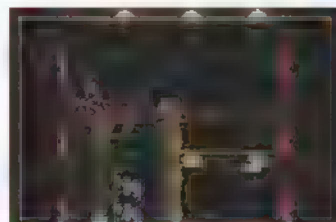


▲ボス・ピンキーローダー。下に潜り込んで倒してもいい。上の表示が敵のHPだ

## STAGE2 地下採掘所

高速でスクロールするステージ。天井と床、左右の壁に飛び移り、位置を変えながら進んでいくことが必要になる。縦スクロールのマップになったら、落下に注意。反対側に移動する際は、二段ジャンプのようにするといい。ボスは変形しながら攻撃してくる。


▲このステージはスクロールが速いのでアイテムの取り逃がしに注意しよう

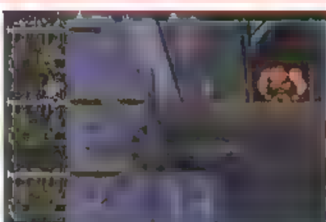

▲列車に乗って移動中の兵士たち。よくみると眠ってしまっている。芸が細かいぞ



▲ボスは変化するセブンフォース。これは最初の形態のソルジャーフォースだ

## STAGE3 空中戦艦

今にも出航しようとしている空中戦艦を追うステージ。足場を頼りに、上に向かって戦艦を追いかけていき、最上部まで上ったところで戦艦に乗り移っての戦いとなる。足場に捕まってしまったりで動きにロスが出ると、画面外に落とされてしまうので注意。


▲秘石を持ち去ろうとするグレイ軍の空中戦艦。追いつくまであと少しだ！


▲追いつくと今度は戦艦上での戦いとなる。中ボスのスワッピングレッグが出現



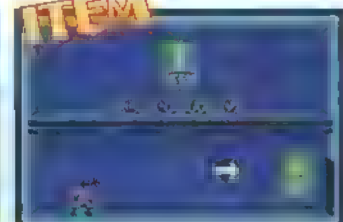
▲ボス・G.I.オレンジとヘリの上での戦い。プロペラにつかまり飛び回って攻撃する

## STAGE4 スゴロク要塞

他のステージと違いメインマップはスゴロク。サイコロを振り、止まったマス目の敵を倒して進んでいく。いろいろな中ボスが出現するバラエティに富んだステージとなっている。途中、アイテムを入手できるマスもあるので、なんとかうまく止まりたいものだ。


▲壁にあるのがスゴロク盤。落ちてくるサイコロを投げて、BOSSマスを目指し進む


▲メロンパンという名の中ボス。途中出現する中ボスたちはわりあい簡単に倒せる



▲アイテムマスに止まると、ライフと武器を手に入れることができるので活用しよう

1994年9月30日発売。冨樫義博さんのコミックを元にした対戦格闘アクション。11人のキャラクターが登場し、最大4人での対戦が楽しめる。各キャラクターに特徴ある技が盛り込まれているが、操作は簡単で、初心者でも遊びやすい＋どのキャラクターでも楽しめるという出来の良さが評判となった。本誌20ページより紹介記事を掲載している。

ンでモノクロ的な描き方に絞った『幽☆遊☆白書』。ハード、メガドラにおける自分のドット絵、精神力と体力、すべてが末期だった『ライトクルセイダー』。みな、思い出深いよ。メガドラのゲーム群は自分にとってアイデアを出す時のバイブルでもあった。だから「これだけ長い時を経ても遊んでもらえる事に感謝」が半分。でも「昔は良かった で浮かれてる場合ではないでしょ?」が半分。物を作る立場としては複雑なのヨ。

### はん

『ガンスターヒーローズ』キャラデザイナー
『幽☆遊☆白書』リーダー キャラ 背景デザイナ

適当で大雑把で大味で…しかし、そんな事に寛容で、夢と希望に満ちていた時代…だからこそ新しい事に臆することなく挑戦できて、だからこそ野心に満ちたゲームが溢れていた…そんな黎明期のカオスとバブル期の華やかさの代名詞…それが自分にとってのメガドライブ。

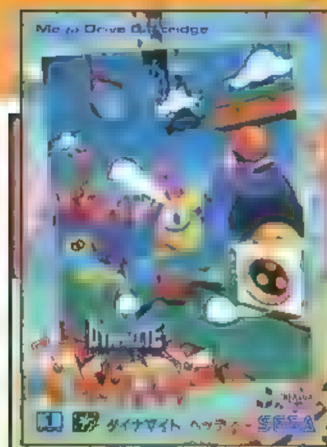
その名前を思い浮かべただけで、ギザギザした特有の音と共に、狭い部屋でケーブルを絡ませながら友達と1つの画面で遊んだ記憶が条件反射的に蘇る…。心を揺さぶる濁点増し増しのハード名はもはや魔法の呪文…そんな呪文の復刻が再び我々をこの誌へと集結させ、あなたとの縁を繋いでくれた。既にゲームと無縁になった人も、未だ現役でゲームを楽しんでいる人も、訳あって異世界を彷徨っているゲーマーも、懐かしい記憶に後押しされた未来への一歩に等しく幸多からんことを。

### Nazo2鈴木

『マクドナルド』 作曲
『ダイナマイトヘッディー』 作曲
『幽☆遊☆白書』 作曲 他

トレジャーの前川社長から連絡がありこうして駄文を書かせて頂いております(笑)。実は今夜もSEGAさん作品のレコーディングでディレクターをしていました。予定より帰宅が遅れ、そしてこの原稿も日にちをまたぐ事になりました…f。

そうそう昨年(2018年)2月にメガドライブやサターンで担当した作品のアレンジCDを徳間ジャパンさんからリリースしました(「松・鈴・桃」)。(曲を選ぶのに



# ダイナマイトヘッディー

## 頭を使って攻撃するけど頭脳戦というわけではありません

| 発売日 | 1994年8月5日 | ジャンル | アクション |
|---|---|---|---|
| メーカー名 | セガ | 継続機能 | コンティニュー(3回) |
| 価格 | 6800円(税別) | その他の機能 | ー |
| 容量 | 16M | 開発状況 | 100% |

| 言語変更によるバージョン違い収録 | |
|---|---|
| [illegible] | 日本、繁体、韓国 |
| アメリカ版 | 上の言語以外 |



## 人形の国の平和を取り戻せ!

舞台は人形の世界。みんなが楽しく暮らすこの世界を、悪の「キング・ダークデーモン」が不穏な世界に塗り替えてしまう。人形たちは皆、皇帝の手により悪の人形に変えられるか、処分されてしまう。処分される途中、脱出した主人公・ヘッディーは戦いを挑む!



▲キング・ダークデーモン皇帝によって人形の世界は炎に包まれてしまう



▲巨大なにす トが町の人たちを襲い 連れ去ってい



▲不要な人形として処分されようとする途中、ヘッディーはカーゴから脱出。戦いへ

### 頭を8方向に飛ばして攻撃しよう

クズ人形のヘッディーは、頭が取れてしまった人形。けれどその取れた頭を活かして、敵に攻撃を行うのだ。アタックボタンを押せば、取れている頭を方向キーで指定した方向に飛ばすことができる。このヘッディーの攻撃を使って、悪の人形を倒し、皇帝の元へ!







▲▶ヘッディーにしつこくつきまとう「マッヤマ」。ネコでなく、クマの人形 頭は至近距離にしか届かないので接近戦で勝負だ!

### [illegible]

パワーアップヘッドアイテムを取れば、ヘッディーの攻撃が変化する。下の8つのほか、全部で17種類のパワーアップヘッドがあるぞ。いらないヘッドはキャンセルボタンで捨てることができる。



**頑固一徹ヘッド**
頭部がハンマーのように硬くなり攻撃力がアップ



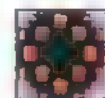
**全てを飲み込む暗黒バキウムヘッド**
頭部が掃除機になり、周囲の敵などを吸い込む



**エンジェルリングヘッド**
光る輪が体を包み、近くの敵にダメージを与える



**セクシィ・ボンバーヘッド**
頭部が爆弾になる。近くに置き、爆発で攻撃できる



**火を吹くバーベQヘッド**
頭部から常に弾が放たれ、8方向に攻撃できる



**おっかけポーキィヘッド**
頭部がブタになり、鼻から追尾式の弾を撃てる



**ファントムエアーヘッド**
体が透明になり、一定時間敵からの攻撃を受けない



**トリプル・ドカンヘッド**
頭部が3つになり 度に3方向に攻撃できる



【 1995年2月24日発売。横スクロール型のアクションシューティングゲームで、全25ステージで構成されている。各ステージとも道中は短めで巨大ボスとの対戦を楽しむことを中心にゲームが構成されている。ボスはキメラタイプのもの、メカニカルなものなど、見た目にも恐ろしく、グラフィックの質も高い。「メガドライブミニ」アジア版に収録。

通り楽曲をチェックしました。WEBでチェック中 マクトナルト」のゲ ムか音楽を含め、意外と評価が高くて驚きました。これは自分としては初めてのメガドライブ作品で 音源を探求しつつ、色々実験していた記憶が蘇って懐かしかったです！ 週末は必ず始発か動くまで会社で試行錯誤の日々でしたね。

当時はファミコンもそうでしたが 制約のある音源や音数で如何にハシケるかって事にチャレンジしていました。何か研究所みたいな感覚でした（笑）

ダイナマイトヘッティー」でもクマ（マルヤマ）にラップをやらせたり（笑）。夢中に成れた時代を過ごせた事は、今でも自分の宝物だと思っています。現在は経営をしつつ、ギター弾きとしても音楽CDでは、まだ現役でおります（笑）

**畑亜貴**
「マクトナルト」作曲
「ダイナマイトヘッティ 」作曲
「幽☆遊☆白書」作詞 作曲 歌
「ライトクルセイダ 」作曲

「とれじゃあふぁくとり 」の復活に私まで呼んで頂けるとは！ 懐かしさのあまり「幽☆遊☆白書～魔強統 戦～ メガドライブゲ ムミュ ジック」の音源を聴きながら書いています。至らぬ己に悔しい部分も多々ありますが、今でも大好きな曲達です。時は流れ、メガドライブでのサウンド開発 パソコンで一音の長さや音程をデータで調整する技はもはや発揮する場所がありません。しかしながら使える音数に悩みどこを生かすかの選択はある種の美学として、心に深く刻まれています。そして現在 私は作詞家としての仕事が多くなり、お酒もあまり飲まなくなりました。必死だったあの時代を愛おしく思い返すことができるくらい歳を重ね、もう「溶けない炎」を当時の雰囲気で歌うことはできないでしょう。懐かしい皆様、どうかこれからもお元気で！ 老眼に負けずゲ ムを楽しみましょう！

**光の英雄**

by はん

## STAGE1 ヘッディーの　　が始まる

STAGE1はオ プニングデモの続きと言えるステージ。巨大なロボ ト「とるぞう」がヘッディたちを追ってくる。うまく攻撃できれば仲間を助けられるかもしれないが 。ステ ジのラストにはマルヤマが出現。ヘッディーを体当たりで狙ってくる。

▲人形たちをさら ていく とるぞう 破壊できればボ ナス3000点が手に入る

▲正式名は「ス ハ ー ンクファイア 」 オ ル体当たり とくに意識しは出ない

## STAGE2 チュートリアルの　ころに

STAGE2の前半は町に残ったヘッディ の仲間によるチュートリアル。アイテムや、フックの使い方、攻撃のしかたなどをレクチャーしてくれる。ボスは犬のようなバウンティバウンティ。その名の通り、バウンドして攻撃してくる。途中、小さく変身して進むマップもある。

▲モ クんの所では、 ろ ろなアイテムを 活用できる ます。特徴を覚えよう

▲フ クんの所では上方向へ移動するため のフ クの使い方を練習できる

ちっちゃくなった！

▲「ボク子供だからワカンナイヘ ド」で 変身 、進まなく なっ 場所もある

▲バウ ティバウ ティ の弱点は尻尾の 先 プ つつ狙 て頭を飛ばそう

つぶされないで

▲ プ 跳 てると き 胴体の下 、 るとつぶされてダメ ジを受けるぞ

## STAGE3 パペットたちの　　

STAGE3の序盤は、床が傾く仕掛けが登場。いきなりズルッと滑り落ちることはないが、下向きに押される格好になるので慎重に進もう。落下するとダメ ジだ。

途中、マルヤマが出現した後、中ボスとボスが連続して登場。おやすみベイベ ヘッド（ZZマ ク）を利用して体力を全回復してからボスに挑もう。

▲ 見かない の角度、ま 傾 よう に見えるか 慌てず ャンプして渡 て こう

▲中ボス・マリオネト 両方倒さないといけない マ オクチェ ン 捕まるな

ダークデモンちゃん

▲ボス・ジャクリ ン トレ ン 吊るされた部分を狙 て 衣装をはがして倒す

【 ライトクルセイダー 1995年5月26日発売 アクションRPGで 斜めクォータービューの画面表示が特徴 経験値レベルの概念はなく 装備でのみ主人公の強さが変わる また 空 地 火 水と4種エレメントの魔法が使え さらに掛け合わせもできる（全 5種） マップはフロア単位となっており、マップ中のパズルのような仕掛けを解くことも必要となる。「メガドライブミニ」欧州版 収録。























©SEGA
とれじゃあふぁくとりいでらっくす



アイテムは
ランダムだよ
こいつを
振るんだな



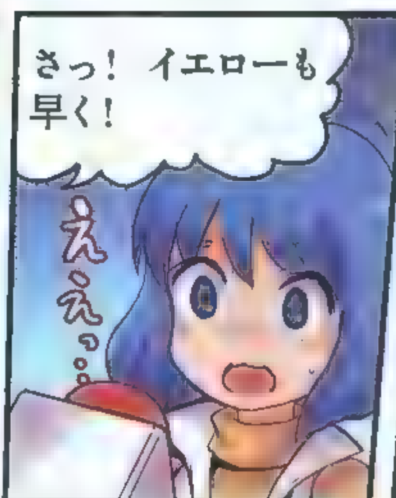

ボ
ム
!




これは…攻撃力
3倍ってことか!
こわっ
トリプルドカンヘッド




イケメン度も
3倍だよ
その美的感覚
おかしいから!

さっ! イエローも
早く!
ええっ…




ボ
ア



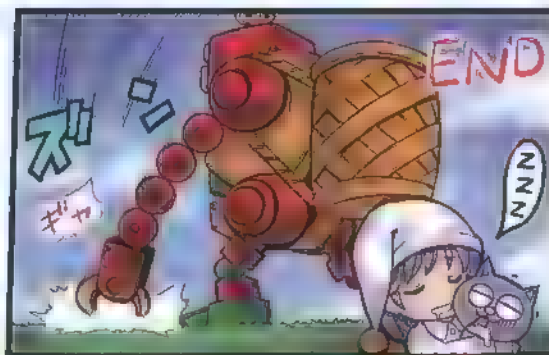

おやすみ
ベイベーヘッド
スャァ
なんて無防備な寝姿!




こんな時は
「ボク子供だから
ワカンナイヘッド」(笑)
子供になってなんでも
悪戯し放題です
!




子供ゆえに――
バアァン

ズ
ン
ギャ
END
zzz


おしまい

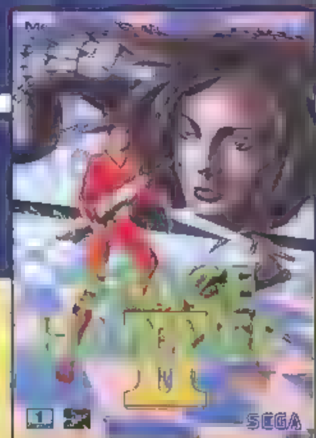
# うてっ!! Shooting Attack

▶CONTENTS◀


スペースハリアーII .... 74
サンダーフォースIII .... 76
武者アレスタ ...... .. .80
スラップファイト ......... 82
スーパーファンタジーゾーン ... 84


メガドライブミニに収録されている4本のシューティングゲーム。ローンチソフト『スペースハリアーII』をはじめ珠玉のタイトル群をこのコーナーでは徹底攻略！撃ち漏らしなく、バッチリと！そのテクニックを伝授していきます！

# スペースハリアーII



## アーケードの名作がメガドライブで独自の進化を遂げた!!

| 発売日 | 1988年10月29日 | ジャンル | シューティング |
|---|---|---|---|
| メーカー名 | セガ | 継続機能 | — |
| 価格 | 5800円 | その他の機能 | — |
| 容量 | 4M | 開発状況 | 100% |

| 言語変更によるバージョン違い収録 | |
|---|---|
| 日本版 | 日本、繁体、韓国 |
| アメリカ版 | 上の言語以外 |



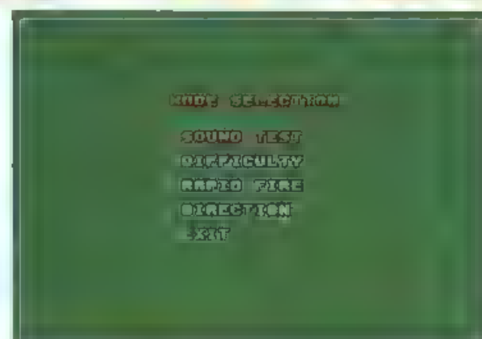



## メガドライブの歴史はこのソフトで始まった!!

メガドライブ本体とともに発売されたタイトルのうちの1本が『スペースハリアーII』。家庭用16-BITゲームハードという新時代の幕開けを告げるとともに、超能力戦士「ハリアー」の新たな戦いを描いた3Dシューティングゲームだ。

アーケード版『スペースハリアー』から始まったドラゴンランドサーガ。その時代からさかのぼり、ハリアーとユーライアの出会いを描いた『スペースハリアー3D』に続き、本作では、1作目で平和になったはずのドラゴンランドに新たなる敵が続々と登場する家庭用ゲームオリジナルの続編となっている。

ゲーム性としては、「避けて撃つ」シンプルなシューティングゲームであることはシリーズ共通で変わっていない。




▲タイトル画面でAボタンを押すとMODE SELECTION画面へ移行する。連射機能や難易度設定の変更など [illegible] 下移動の [illegible]




▲画面奥へと進んでいく3Dシューティング [illegible] 移動とショットのわかりやすい操作 [illegible]




▲飛来する敵、並んでいる柱がずんずん拡大してくるか [illegible] キャラの重ね合わせまされ [illegible] 描画されるようになった

**小技** [illegible]

## ステージセレクト可

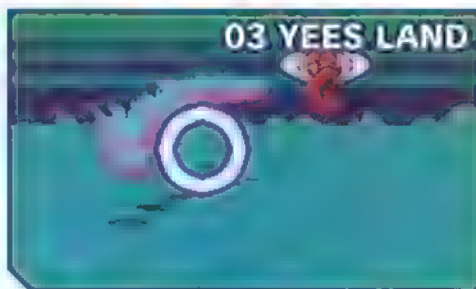



▲タイトル画面でSTARTボタンを押すと [illegible] 準備画面になる [illegible] を選択可能。苦手なステージは [illegible] 練習してみよう










# 全13ステージの敵の猛攻!!

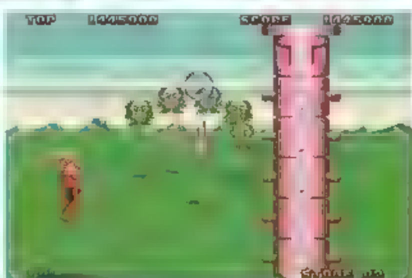
『スペースハリアーII』の攻略の基本は、まず、画面上を円、もしくは8の字に移動し続けて敵弾を回避すること。そして、ある程度アバウトに敵と射線軸が合わせれば、敵に向かって攻撃してくれるという2点を守ること。

序盤はショットに連射を入れておき、この基本を守っていれば問題ない。破壊できない柱などが出てきたら、障害物の配置を確認してなるべく大きく回避しよう。その際も移動し続けることをこころがければ、敵弾と敵の体当たりは防げるので、画面端などに追い込まれないよう方向を考えながら移動しよう。

ボスキャラはハリアーから離れると攻撃してくるが、これも移動し続ければ回避できる。一部の体当たりしてくる敵は画面上下に退避すればOK。

04 ZERO POLIS

05 COPPER HILL



▶破壊できない障害物と敵が登場。合わせ技は障害物に注目して回避

## 各ステージのボスキャラを公開!



















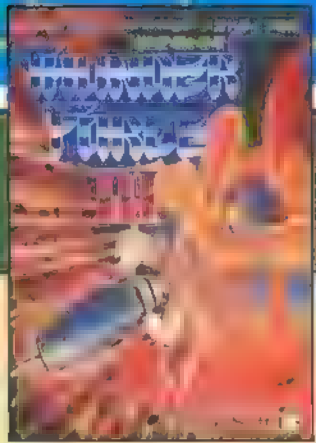






▼スペースハリアーII▲

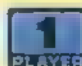
# サンダーフォースIII



## メガドライブの実力を世に示した、完成度の高い移植に注目

| 発売日 | 1990年6月8日 | ジャンル | シューティング |
|---|---|---|---|
| メーカー名 | テクノソフト | 継続機能 | コンティニュー |
| 価格 | 6800円(税別) | その他の機能 | ー |
| 容量 | 4M | 開発状況 | 100% |

| 言語変更によるバージョン違い収録 | |
|---|---|
| 日本版 | 日本、繁体、韓国 |
| アメリカ版 | 上の言語以外 |



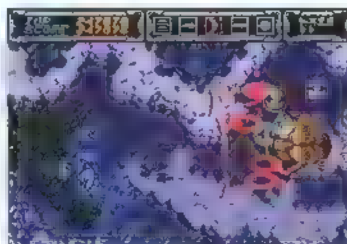



## 高機動戦闘機「ステュクス」を駆りオーン帝国に3度挑むSTG

前作『サンダーフォースII MD』から1年、テクノソフトの『サンダーフォース』シリーズの新作がメガドライブ向けにリリースされた。

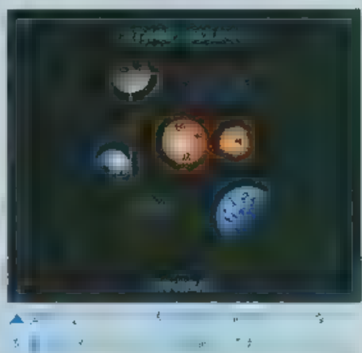
宇宙征服を企む「オーン帝国」に対抗するため、プレイヤーは銀河連邦の高機動戦闘機「ステュクス」を操縦し、帝国が支配する5つの惑星で戦う――。

本作は前作とは異なり、サイドビューステージのみで構成されている。また、操作系はAボタンが自機のスピードアップ(4段階)とBボタンのショット、そしてCボタンの武器切り替えの3ボタン操作となった。ショットボタンを押しっぱなしのソフト連射は変わらず用意されている。



### 5ステージからSTAGE SELECTが可能

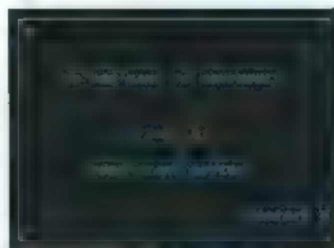
HYDRA、GORGON、SEIREN、HAIDES、ELLISの5ステージのうち、開始ステージを選択できるようになっている(初期選択ステージはHYDRAになっている)。選択したステージから時計回りに5ステージ進行した後、後半ステージへと突入する。



### 復活とコンティニューについて

本作は、前作同様、敵弾や敵、地形に接触してミスして自機を1機失った場合、その場で無敵時間ともに復活するシステムが採用されている。また、難易度NORMALでは、ミスした時に装備している追加武装とCLAWが失われた状態で復活する(TWIN SHOTとBACK FIREは常時装備)。難易度HARDからはTWIN SHOTとBACK FIREのみ装備でその場で復活するので、復活パターンの組み換えが必要になるだろう。

また、ゲームオーバーになった場合、20カウントの間コンティニューを受け付けている。NORMALでは初期状態で7回までコンティニューが可能だが、その場合はミスしたステージの最初からスタートになるので注意しよう。



▲ゲームオーバーになっても残りクレジットがあればコンティニューが可能。後半3ステージでゲームオーバーになった時に使え。

### CONFIGRATION MODEへの入り方

タイトル画面〜デモンストレーション中にAorBorCボタンを押しながらSTARTボタンを押すことでCONFIGRATION MODEに入ることができる。



初期状態の自機のスピード、ゲーム難易度、BGM、効果音、ボイスのテストと、ボタンの役割選択が可能だ。

### HITマークに注目

破壊可能な物にショットがヒットしている場合、赤いHITマークが出現する。破壊不能なものにヒットしている場合は青いヒットマークが表示される。ステージ途中で落下してくるギミックや伸びる障害物などは地形に青いヒットマークが出るので、FIREなどを使って先に出現地点を探ることができるのを覚えておくといいだろう。



### ちょっとお得な本作のウル技

**武器の装備とクローを追加**

ゲーム中STARTボタンでポーズをかけ、上を10回、下、Bボタン、下、Bボタン、下、Bボタンの順に押す。Bを押すたびに武器が増え、Cを押すたびに武器が減る。Aボタンを押しながらポーズを解除すると、クローを装備できる。

**2人で役割分担プレイが可能**

コントロールパッドを2つ接続すると、1P側は攻撃と自機の操作、2P側はスピード調整と武器セレクトの操作ができる役割分担プレイが可能。

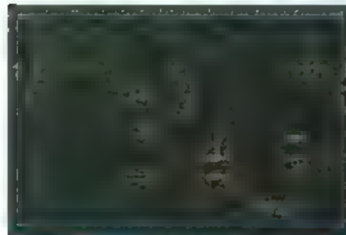
## 武器チェンジシステムを使いこなして道を切り開け!

『サンダーフォース』シリーズの特徴といえるのが武器チェンジシステム。TWIN SHOT → BACK FIRE…とCボタンを押すごとに武器が変更されていき、装備している武器の最後からまたCボタンを押すとTWIN SHOTへと戻る。




ステージ途中で現れる赤い武器トレーラーを破壊し、出現するアイテムを回収すると武器を追加することができる。武器トレーラーから出現する武装は固定となっている。武装を揃えるにはミスせずプレイし続けていくことが大切なので、できればやられてしまった場合は最初からプレイしなおした方が後半が楽になるだろう。

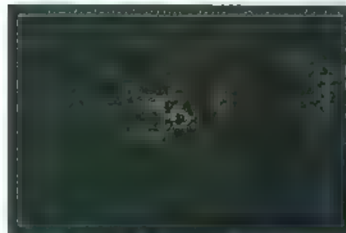
### TWIN SHOT→SEVER

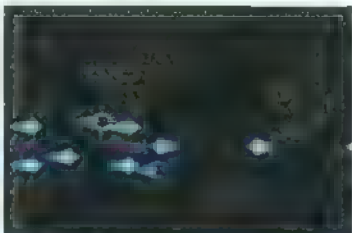




▲▼標準装備されているショットと[illegible]前方に2発[illegible]トを放つ。SEVERを取得すると[illegible]レーザーを発射できる。TWIN SHOTに比べると1発の攻撃力が高[illegible]弾と弾の間隔がやや開[illegible]注意

### BACK FIRE→LANCER



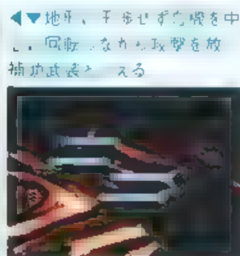


▲▼も[illegible]標準装備武器。前と後ろに連射可能な2発の[illegible]トを発射する。LANCERを取得すると前方[illegible]1発、後方[illegible]2発[illegible]大きな[illegible]を射出できるようになる。こちらも連射が効く。

### CRAW

自機の上下に2基出現し、自機を中心に右回りに回転する補助ユニット。敵弾や敵と接触すると消してくれるが、2基の間にある隙間から弾が入り込むこともある。またメインショットと同種の弾を発射してくれる。地形には干渉しない。





◀▼地形[illegible]自機を中[illegible]回転[illegible]攻撃を放[illegible]補助武装[illegible]える

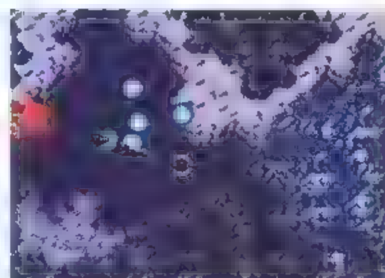
### WAVE

三日月に似た音波攻撃。攻撃力は低めだが、判定が縦に広く連射も可能。最大の特徴は地形を貫通して攻撃することができるので、敵を出現即破壊できる点にある。ただし、破壊可能な地形も貫通してしまう点に注意。



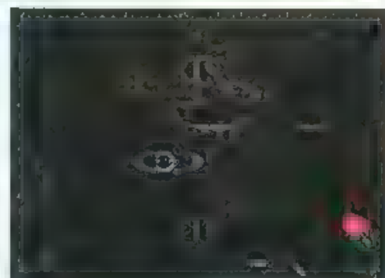
### HUNTER

青い球状の弾を連続射出する。地形を貫通して、敵機に対して追尾する性能を持つ。1発の攻撃力が控えめだが、自機の後ろ方向へも追尾して攻撃してくれるため便利な武器。ただし、破壊不能な敵（後半に多く出現する）は貫通できない。



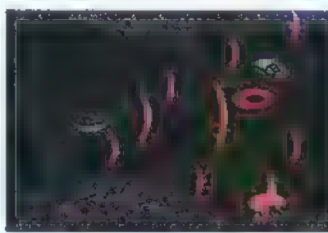
### FIRE

前方へは「BACK FIRE」に似た単発ショット、自機の上下方向に垂直にミサイルを射出できる。ミサイルの攻撃力が高く、地形に沿って移動するため、上下の地上物の破壊に非常に便利。穴がある場合はそこで落ちて消えてしまうので注意。



### SHIELD

装備すると自機を敵弾、敵機、地形から3回まで護ってくれる青いシールドを展開する。耐久力が残り1発になると赤く変色する。短時間なら地形に突っ込んでもミスにならず、移動する地形に閉じ込められた場合の脱出手段としても使える。



▲特定のステ[illegible]か出現しないアイテム。CRAWと異な[illegible]自機を周[illegible]れる

### 1UP

ステージ途中に設置されている自機と同じ見た目のアイテム。取得すると残機が1機増える。出現場所が固定で移動しないので、ステージによっては罠が仕掛けられており、タイミングを合わせて取りに行かなければならないリスクがあることも。



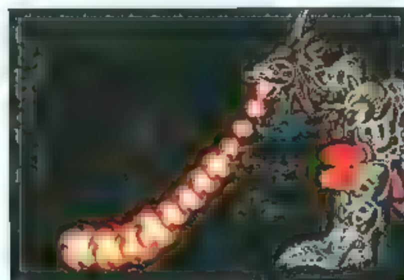
▲ステージのどこか[illegible]設置され[illegible]ので動かない。[illegible]

## HYDRA

**スタンダードな地形のステージ**
**上下の地上物と後ろからの敵機に注意**

マップ左上の初期状態に位置しているステージ。敵の出現数や地形の移動などがないスタンダードなステージになっている。ここで本作ならではの武器チェンジシステムなどに慣れておこう。2重スクロール地帯などでは、陰に隠れて敵弾が飛んできていることがあるため、地上物の弾には特に注意して進んでいこう。





▲▶FIREが手に入ったら、上下の地上物は早めに倒しておけるので活用できた。

### BOSS GARGOYLE

▼◀前進したのち、口から上下へ移動するレーザーを放射する。その後、丸い球を同時に発射する。その移動と攻撃を繰り返す。弱点は頭にあるコア。出現時からある程度まではずっと攻撃で倒すことができる



## GORGON

**炎に惑わされるな**
**火柱の後ろから出現する敵が厄介**

行く手を遮る炎の柱、そしてその陰に隠れて出現する敵が最初の難関となるステージ。柱が消えてから攻撃を始めると、分裂して被弾することが多いので、炎柱を貫通するWAVEを主体にして先手を打って戦っていくといいだろう。途中、武器や1UPが出現するが、慌てて取りに行くと火球が飛び出してくるなどトラップも多い。





▲▶背景のうねうねしたラスタースクロールに惑わされず、地形と火柱の動きに注意

### BOSS TWIN VULCAN

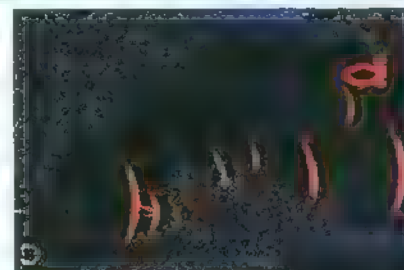
▼◀2機で隊機が画面内を移動する。弱点は中央上にある突起部分。敵の動きを把握しながら、自機の位置を合わせてHUNTERやFIREを使い分けて攻撃しよう。本体の動きに合わせて炸裂する型弾もあるため、移動する際は周囲をよく見よう

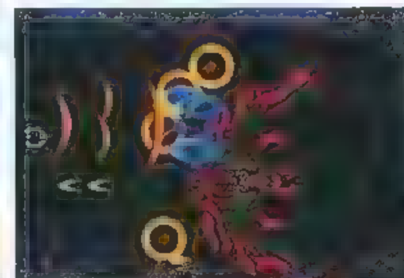


## SEIREN

**泡地帯は浮力に注意**
**徐々に敵が固くなってくる**

海中を進んでいくステージ。途中下から浮かんでくる泡地帯は浮力がかかっており、何もしないと画面上に引っ張られてしまう。序盤から登場する固い敵を破壊すると、爆風が消えるまでは近づくとミスとなるので特に注意。また、レーザー発振器が上下に設置されている地帯は、発振器を先に破壊しておこう。





▲▶地表に設置されたレーザー発振器は耐久力があるのでFIREかWAVEで先制攻撃しよう

### BOSS KING FISH

▼◀画面右端にいる大きな魚。自機正面に攻撃した後、大きめのリング弾を拡散する。弾を回避したら、画面中央の弾の隙間に入り込んでかわそう



# パターンを覚えて対処することがクリアのコツだ!

## HAIDES
**大胆な地形の移動を覚えろ**
**障害物はヒットマークで確認**

地形が随所で移動し、退避する場所がある程度限定されるステージ。地形を貫通するWAVEやHUNTERである程度先に敵機を攻撃しておくことで、地形の移動と自機の位置取りに集中すると楽になるだろう。

回転する石柱は回避するタイミングが重要。場所を覚えて早めに回避場所へと移動せよ。

▲▶地形の移動が最大のカギとなるステージ。動きを覚えて回避重視で進もう

### BOSS G LOBSTER
▼◀両手のビームの弾幕が濃いので、上下に大きく回避しよう。一定周期で動きが一瞬止まった後、素早く前進してくることを覚えておこう

## ELLIS
**斜め下→上方向への**
**強制スクロール面**

横→右斜め下→上→横とスクロール方向が変化するステージ。前半～中盤に落ちてくるつららは、攻撃を当てれば落下が防げるものが多いので、あらかじめ撃っておこう。

ミスすると、標準装備の武装では、右斜め下と上へのスクロール中の敵機が撃ちづらいため、なるべくノーミスで進行したいステージといえる。WAVEやHUNTERが使いやすい。

▲▶画像から飛び出してくる敵は3方向に弾を発射してくるため正面にいると危ない

### BOSS MOBILE FORT
▼◀中央のコアが弱点になっている。前部の突起を攻撃して潰しておくと楽だが、一定時間で再生し、残りが攻撃してくるので忘れないようにしよう

## ラストは近い!! 決戦の3ステージ

前半5ステージを終えると、ここからはステージの進行ルートが固定され、いよいよ後半戦に突入する。移動場所が制限される狭いステージが多いので、FIREやWAVEを活用しよう。

### ▶▶▶CERBERUS
巨大戦艦との対決ステージ。戦艦周辺の砲台と、敵を射出するハッチを主に破壊していくことになる。状況によって戦艦が接近するため逃げ場が少なくなるので、弾を吐かれて回避できなくなる前に、WAVE、FIRE、HUNTERなどを活用して壊せるものは潰しておこう。

### ▶▶▶ORN BASE
オーン帝国の基地に侵入する。途中から通路が狭くなり、行く手を阻むシャッターが登場する。FIREやWAVEをあらかじめ撃っておけばシャッターの位置がわかる(HITマークが青で表示される)ので、それを頼りに先んじて前へと移動しておきたい。

### ▶▶▶ORN CORE
さらに基地奥深くに眠るコア部分へと突入する。中ボスからすぐにボスが登場するコンパクトなステージとなっている。敵機の中心から発射される攻撃を避けながら本体を攻撃することになるので、HUNTERやWAVEを使えば攻撃が当たりやすい。

# 武者アレスタ

## シューティング史に名を刻む『アレスタ』シリーズの代表作

| 発売日 | 1990年12月11日 | ジャンル | シューティング |
|---|---|---|---|
| メーカー名 | 東亜プラン | 継続機能 | コンティニュー |
| 価格 | 6800円(税別) | その他の機能 | — |
| 容量 | 4M | 開発状況 | 100% |

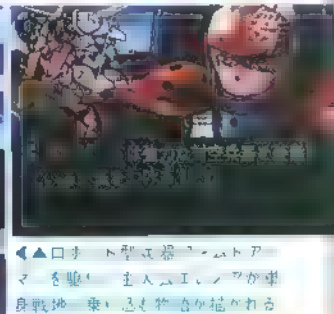
| 言語変更によるバージョン違い収録 | |
|---|---|
| 日本版 | すべての言語 |



## 敵をなぎ倒して進む爽快感と万人が遊べるバランスを両立させた快作

80年代後半～90年代前半、栄華を極めたシューティングの歴史を語るうえで外せないのが"コンパイル系シューティング"の系譜だろう。『ザナック』から始まり、その後『ガンヘッド』や『アレスタ』へと続くこの系譜は、対応ハードなどは異なるもののすべて「コンパイルが開発」したことで一貫したゲーム性が受け継がれているのが特徴。本作もまた、「自機の攻撃力が圧倒的に強くなるゲームシステムによって難易度を抑えることで、「常にプレイヤー本位で敵を撃破していく快感」が楽しめる作りとなっている。ケレン味のある世界観も、この『武者アレスタ』から確立されたものだ。





### 全7+αラウンド攻略ガイド

各ラウンドの流れは、基本的に中ボス戦～ラスボス戦の二段構成。ラウンド構成は「敵機動要塞の発進を阻止する」ための最終作戦として描かれている。映画のような演出や見せ方は、その後の同ジャンルの作品に影響を与えている。





### ROUND1 敵機動要塞の発進を阻止せよ

スタート直後から金色の敵機動要塞が顔見せとして登場するが、序盤はレーザーを中心に自機強化に努めよう。被弾しなければボス戦でフルパワーアップ状態で戦える。



**BOSS 怒駆絽（ドクロ）**

城型のキャタピラ移動要塞で、3層からなる合計6門の砲台で攻撃を行う。最終的に天守閣から5連弾を撃ってくるので、左右に大きく回避しながら倒そう。

### ROUND2 敵機動中枢を破壊せよ

破壊した怒駆絽城内での戦いで、城内は木造のカラクリ屋敷となっている。左右からせり出してくる壁は破壊できないので、火力で敵を圧しながら確実に避けて進め。



**BOSS 維乃上（イノウエ）**

レールに乗り左右移動を繰り返す砲台。前門の火炎放射x2、後門の通常弾x4で攻撃してくるが、火炎弾さえ注意すればOK。正面に相対する時のみ注意。

### ROUND3 敵秘密兵器を撃破せよ

スタート直後に敵のロボット兵器・過武器（カブキ）が登場。撃退後は床のタイルが崩れ落ち、大峡谷が広がる高速ステージへ突入だ。縦分割スクロールの表現に注目。



**BOSS 過武器Z（カブキゼータ）**

序盤に登場した敵の秘密兵器が、形状を変化させ真の姿を見せる。鉄球の連係攻撃はこわくないが、体当たりの突進は厄介だ。画面全体を使い回避しよう。



【ラウンドセレクトモード】タイトル画面で10回連続でゲームリセットを行ったあと、タイトル画面表示中に「方向ボタンの左下」を押しながらオプションモードに入る。成功すると、オプションモードの「SOUND」の項目が「ROUND」となり、ここから各ラウンドでスタートできるようになる。

CHECK!

# 自機アレスタのパワーアップ全解説

本作はアイテムを取るほど自機の攻撃力がパワーアップしていく。最大の特長は、パワーアップのインフレ率が高く「すぐに強化できる」「強化するほど強くなる」点。まずはシステムを理解して、自分なりの戦い方を見つけよう。

## ①8段階の自機速度調整

▲ゲーム中オプションで自機スピードが調整可能。強弱させやすいので細かく設定を。

## ②3種類のサブウェポンを使い分ける

ラウンド内に飛来する３色のユニットキャリアを取ると、強力なサブウエポンが使用可能となる。装備中は一度被弾しても残機が減らない＝バリア代わりにもなる。

◀同色のアイテムを取り続けると、各サブウエポンは段階的に武器レベルが強化される。違う色を取ると装備は変わるがレベルが下がることも

LV.1 LV.2 LV.3 LV.4

前方に強力なレーザーを発射。高レベルになると本数と太さが増して攻撃力がアップする

爆弾を前方に射出し、その爆風で敵を破壊する。最高レベル4でナパーム・フォール爆弾となる

敵機や敵弾を防ぐバリアが自機の周りを回転する。レベルが上がるとバリアできる部分が広がる

## ③6種類のフォーメーションを切り替えられる自機オプション

「力」と描かれたパワーチップは、通常弾強化のほか3個以上取るとオプション機が追加される。集められる限りストックしておこう。

◀チップキャリアに通常弾を当てると最大4個チップが取れる。まとめて狙え

| FORWARD | 3-WAY | BACK | REVERSE | ROLL | FREE |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 基本である前方攻撃で、敵を正面から叩くなら最も攻撃力が高い | 自機の左右にオプション機を固定し、左右斜め前へ弾を発射する | 自機の後方にオプション機を固定させ、後方に向けて弾を発射する | 自機の移動と反対方向にオプション機が攻撃。やや上級者向け | 自機の周囲をオプション機が回転、攻撃する。バリアとしても役立つ | オプション機が自動で敵に向かって攻撃する。被弾で残機が減る |

武者アレスタ

### ROUND4
### 領空侵犯機を迎撃せよ

舞台は日本上空、敵側は変形攻撃を繰り出す由騎悪（ユキオ）を投入してくる。戦いは街並みが見える低空から上空へと進むが、雲の中から現れるロボの強襲が難所だ。

◀編隊の敵は攻撃パターンを見極めよう

▶雲に入ると中で戦うため視界も悪くなる

**BOSS 由騎悪（ユキオ）mk5**

6発のホーミングミサイルと弾をばら撒いて攻撃してくるので、まわり込むようにミサイルを回避しよう。カバーが外れた後のレーザーは左右に逃げろ。

### ROUND5
### [illegible]

敵艦隊の猛攻をくぐり抜けながら２体の中ボスを迎撃する、高難度のラウンド構成となっている。中盤の艦隊戦は、固定砲台を早めに破壊しないと追い込まれやすい。

◀拳が光ると3种類の攻撃が続く。特に危険

▶艦隊の奥にある砲口は耐久力が高い

**BOSS 鬱之宮（ウツノミヤ）**

能面を壊して真の姿を見せてからが本番。3連弾とホーミングミサイルの間隔が短いので、相手の反撃が始まったら敵の正面から少し位置をずらして追撃だ。

### ROUND6
### 敵主力戦艦を追撃せよ

補給艦隊との戦闘中に発見された、敵の主力戦闘艦に追撃をかけるステージ。敵艦を放置すると砲台の弾幕にさらされるので、出現と同時に叩いて先手必勝で戦おう。

◀状況に応じたフォーメーションを選べ

▶ボス戦の大亜51は、かなり硬い強敵だ

**BOSS 戦艦・霧羅鮫（ムラサメ）**

終盤に戦うのは真のラスボスとなるロボ兵器の大亜51だが、実質的には中盤に出て来る戦艦がボス戦。巨大レーザーを撃ち出す主砲を優先して破壊すべし。

### ROUND7
### 敵基地中枢へ侵攻せよ

3体の中ボスがラッシュで登場。ザコ敵を含めどれも耐久力が高く、被弾して通常弾のみの装備になると火力不足で押されがちになる。破壊不能な誘導ミサイルに注意。

◀ラスタスクロールの場面転換が美しい

▶中ボス戦のラッシュが続く難易度高め

**BOSS 胎児玉：亜矢乃麹（アヤノコウジ）**

真の敵は、別空間に存在していた謎の生体兵器。紫色の巨大な胎児玉は破壊できないため、左右の緑色のコアを狙おう。終盤には脱出ステージがある。

[illegible]コマンド！ゲーム中にポーズをかけて特定のコマンドを入力すると１ゲーム中につき１回だけ以下のパワーアップができる。①自機フルパワーアップ「B B C B B C [illegible] A」②オプション20機増加「[illegible] C C B A」③残機5機追加「[illegible] B C A」

# スラップファイト



**地上物とのし烈な戦い！　撃たれる前に撃つシューティングゲーム！**

| | | | |
|---|---|---|---|
| 発売日 | 1993年6月11日 | ジャンル | シューティング |
| メーカー名 | テンゲン | 継続機能 | コンティニュー |
| 価格 | 7800円（税別） | その他の機能 | — |
| 容量 | 8M | 開発状況 | 100% |

| 言語変更によるバージョン違い収録 | |
|---|---|
| 日本版 | すべての言語 |

1 PLAYER

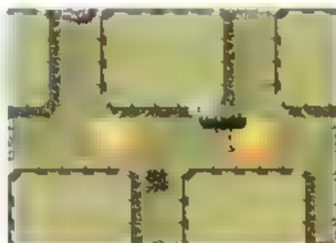


## 独特のパワーアップシステムを理解しよう

敵を破壊すると出現する「☆」に重なると画面右の武装ゲージが下に移動。Aボタンを押すことでパワーアップする。ただし、武装のパワーアップはWING（POWER WING）のみとなる。武装を変更すると初期状態に戻ることも覚えておきたい。BOMB、WING、LASER、H.MIS.のパワーアップ時は一定時間無敵になり、画面下中央に自機が高速に移動しパーツが合体。このため、自機位置がリセットされてしまう。

自機がスピードアップする（最大５段階）。ゲージが点灯状態でで撃墜されると、再出撃時、このゲージが溜まった状態になる。

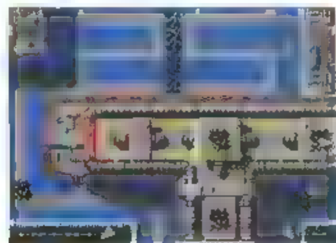
自機左右方向に射程の短い小型のウェーブ弾を発射する。他の武装と併用でき、左右の近距離の敵の破壊に役立つ。ソフト連射でも十分な速度が出ており、敵と近づけば火力が上がる。画面下から出現する敵の対策にも有効。



武器をパワーアップする。2段階目から自機の両横に子機が接続され、自機の攻撃が3段階まで強化される。当たり判定も横方向に伸びるので、画面端での移動範囲も狭くなる。敵弾に子機が当たると爆発、攻撃が１段階ダウンする。



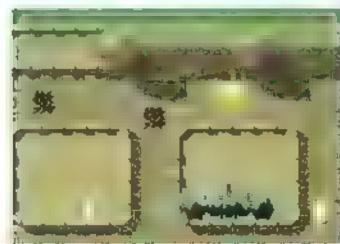
取得すると自機がフラッシュし、３発の敵弾に耐える。発動と同時に一定のリズムの効果音が鳴り、その間隔であと何発耐えられるかがわかる。アーケード版の有効時間はメガドライブ版では廃止。純粋に被弾のみで解除される。



**メインショットをパワーアップ!!**

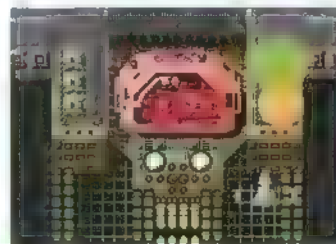
### SHOT

初期装備武器。射程が画面半分程度と短いが、ある程度敵に接近して連射することで火力を上げやすい。BOMB、LASER、H.MIS.を使用していると、このゲージが表示される。パワーアップすると横方向の攻撃判定が広がる。



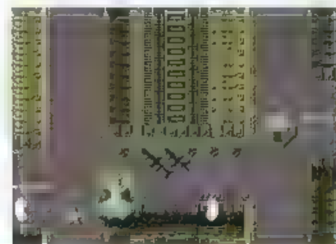
### BOMB

一定距離飛んだ後爆発。爆発地点のみ攻撃判定がある。他の攻撃では一撃で撃破できない敵も一撃で破壊可能で、ハッチが開いている間のみ破壊可能な敵も関係なく破壊できる。パワーアップすると横方向への攻撃範囲が広がる。



### LASER

ボタンを押しっぱなしにすることで直線上に、敵を貫通しながら攻撃できる。連射すると短くなってしまうので注意。一撃で破壊できない敵はそこで止まってしまい貫通しない。パワーアップすると横方向への攻撃範囲が広がる。



### H.MIS.

自機周囲に16発のミサイルを発射する。ミサイルは敵に向けて曲がっていく特性があり、非常に使いやすい。パワーアップすることで連射間隔、飛翔速度が上昇するが、全弾が画面外に消えないと次弾が発射されないことがある。

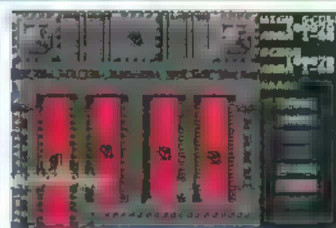


SHOTでは謎のキャラ、BOMBでは双葉、LASERでは花、H.MISではパネルが出現。撃ち込むとボーナスポイントが入る。
自機が出現する前に右上+A+Bで☆マーク1個取った状態でリスタートする。

# ノーマルモードとアレンジモードが楽しめる

本作はアーケード版の移植であるノーマルモードと、メガドライブ版で新たに追加されたアレンジモードで遊べる。「OPTION」メニューで両モードの切り替えが可能だ。アレンジモードでは古代祐三氏による新曲でプレイできるが、ノーマルモードでもモードを切り替えると、よりアーケード版に忠実なBGMに変更できる。





▲フルパワーアップ状態でも自機が敵の弾に当たれば即1ミス。頑張!



▲イフ、隠れて狙い撃ちできる敵も



◀横や後ろから登場する敵にはSIDEが有効

## ノーマルモード

『スラップファイト』は、地上物のみでステージが構成されているのが特徴だ。東亜プランらしく敵弾はやや早めで、小型の敵キャラが中心であるとはいえ、複数が登場するので、撃破が遅れると画面中に弾が飛び交うことになる。攻略としては、敵の出現パターンを覚えて出現即破壊を目指そう。それでも撃たれてしまうときは、敵弾を引きつけつつじりじりと横方向へ移動しつつかわし、画面端に到達する前に逆方向へ移動を始める「切り返し」が有効だ。

## BOSS

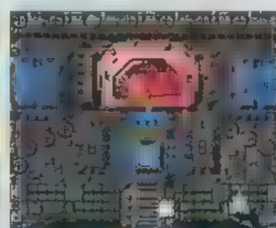
本作はエリア制を採用しており、一定のエリアで敵が登場する。基本的に耐久力に優れているが、特定の武装に弱い。SHOTなどの敵にも有効だが、射程が短いため、回避しつつ接近する必要がある。











# スラップファイト

## アレンジモード

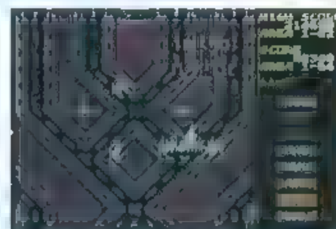


▲難易度選択でカーソルを合わせA+B+Cを押すと……

メガドライブ版で追加されたアレンジモード。ステージの構成やボスキャラなどのグラフィックがリニューアルされており、空中を飛んでくる敵も登場する。ゲーム開始時にWINGを1つ装備。WINGのパワーアップにより射程が変わったり、ボンバーボタンを押すとWINGを切り離して敵弾を吹き飛ばすボンバーが使える。



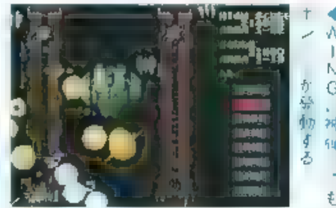
▲タイトルが「SLAP FIGHT MD」と表示されるのがアレンジモード



▲SHOT装備で星を25個取ると登場するへリ。グラフィックも変更



◀LASERのグラフィックが変更された

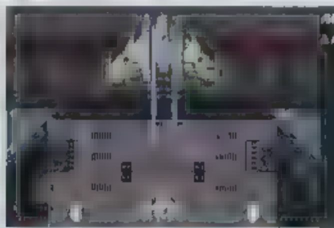


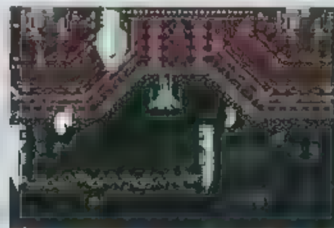
◀WING、被弾しても……

## BOSS

アレンジモードではボスキャラもアレンジされている。出現エリアも攻撃も異なるため、新鮮な気持ちでプレイできる。多数の敵弾に追い込まれると思ったら、早めにボンバーを使って回避しよう。











スタート時から何も敵を倒さずに進んでミスすると、進んだ距離によりスコアが入る。さらにワープし、H.M.SとWINGを装備できる(進んだ距離でWINGの装備数が変わる)
オプション画面で難易度を選び、カーソルを合わせる→A+B+Cで文字が赤くなり、東亜プランモードがプレイできる。

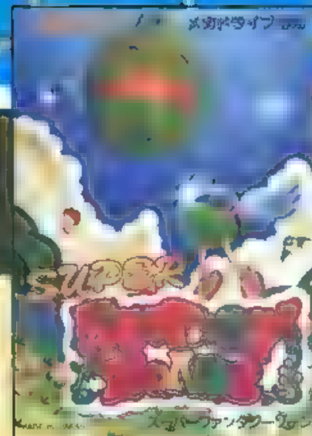
# スーパーファンタジーゾーン

## メガドライブでしかプレイできなかった、シリーズ第3弾

| 発売日 | 1992年1月14日 | ジャンル | シューティング |
|---|---|---|---|
| メーカー名 | サンソフト | 継続機能 | コンティニュー |
| 価格 | 6800円（税別） | その他の機能 | |
| 容量 | 8M | 開発状況 | 100% |

| 言語変更によるバージョン違い収録 | |
|---|---|
| 日本版 | 日本、繁体、韓国 |
| 欧州版 | 上の言語以外 |

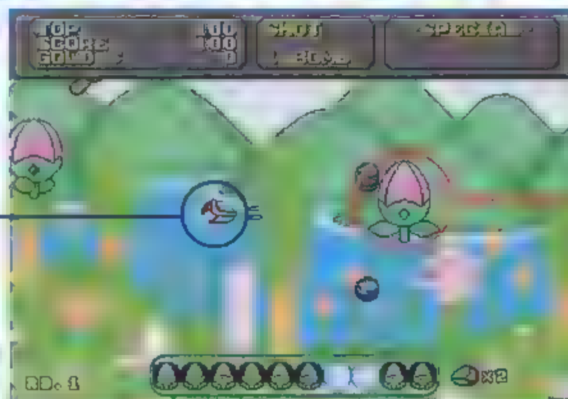





## サンソフトが贈る、唯一無二のオリジナル「ファンタジーゾーン」

セガの名作シューティング『ファンタジーゾーン』の完全新作が、サンソフトの製作でメガドライブに登場した。それが本作『スーパーファンタジーゾーン』だ。

主人公のオパオパが、ラウンドの前線基地やボスを倒してコインを拾い、パワーアップを買って戦うという、オリジナルのシステムを継承しつつ、新たなストーリーやラウンド、パワーアップなどを備え、シリーズ第3弾と捉えても差し支えない完成度を誇る。シューティングファンが興奮した大傑作だ！




**オパオパ** プレイヤーとなる自機。ツインショットとシングルボム、スモールウィングを標準装備

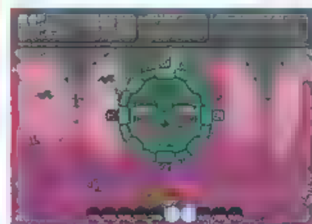
**前線基地** オパオパの攻撃目標となる前線基地。ラウンドごとに形が違い特定の敵が出現してくる

**レーダー** 前線基地の位置を示すレーダー。前線基地はラウンドに10個あり、全て倒すとボスが出現する

**敵が落とすコインを取ろう**



**主人公オパオパ**



▲前線基地を全て倒すとボスが登場する

### パワーアップはショップで購入

SHOP

赤い気球はショップの入口。オパオパのパワーアップを買おう。



| 名前 | 価格 | 説明 |
|---|---|---|
| LASER BEAM | $8000~ | ボタンを押している間、強力なレーザーを途切れなく発射する。 |
| THUNDER VOLT | $2000~ | 画面内に高威力の稲妻が8回落ちる。落ちる場所は毎回違う。 |
| 7WAY SHOTS | $10000~ | 7方向のショットを発射。ショット系の装備は全て制限時間がある。 |
| HURRICANE | $2000~ | オパオパを中心に高威力の旋風が発生。範囲はあまり広くない。 |
| CROSS RANG | $20000~ | ブーメランのように戻ってくる威力の高いショットを単発で発射。 |
| ULTRA BOMB | $2000~ | ボムを前方に投下し、敵や地面に当たると大きな爆風が広がる。 |
| BIG WINGS | $200 | オパオパの速度が少し上がる。ラウンド1～2はこれでOK。 |
| TWIN BOMBS | $200~ | ボムを2発連射できる。ボムはツインショットの数倍の威力がある。 |
| SHOWER BOMBS | $2000~ | オパオパの下に威力が高めのボムを6発投下。ボムは左右に広がる。 |
| JET ENGINE | $5000 | オパオパの速度が上がる。最終ラウンドまでこれで戦える。 |
| QUARTET MISSILES | $1000~ | ホーミングミサイルを4発発射。前線基地にはホーミングしない。 |
| EXTRA SHIP | $5000~ | オパオパが1機増える。いわゆる1up。値上がり幅が大きい。 |
| TURBO ENGINE | $20000 | オパオパの速度がかなり上がる。敵にぶつからないよう注意。 |
| SMART BOMB | $2000~ | 画面全体の敵にツインショット1発分のダメージを与える。 |
| SHIELD | $40000~ | 一定時間敵の体当たりや敵弾を防げる。前線基地やボスには無効。 |
| ROCKET ENGINE | $100000 | オパオパのスピードが相当上がる。制御が大変なほど速くなる。 |
| HEAVY BOMB | $2000~ | 高威力のボムをオパオパの真上からまっすぐに落とす。 |
| RUBBER BOOTS | $5000~ | 電撃が走るラウンド6の地面を歩いてもオパオパがやられなくなる。 |
| WIDE BEAM | $1000~ | ツインショットと同じ威力を持つ幅の広いビームを発射する。 |
| BACK FIRE | $2000~ | オパオパの後方に高威力のファイアーを噴出する。 |
| SUPER LIGHTS | $5000~ | 暗闇に包まれたラウンド5の視界の範囲が横に大きく広がる。 |

## ROUND1 PICNIKA ピクニカ

緑と水が美しい最初の惑星。まずは前線基地を2つ壊し、そのコインでビッグウィングとツインボムかカルテットミサイルを買おう。レーダーを見ながら前線基地を倒すことを覚えよう。

◀前線基地はツインボム[illegible]でも倒せる。カルテットミサイルがあればサクッと対処も楽だ

ボス ランターン

▶横移動とワープを繰り返し、8方向へ[illegible]弾ける弾を撃つ。本体全体が弱点となる

## ROUND2 KAZARNE カザーン

名前の通り火山が吹き出す惑星。まだそれほど難しくないが、前線基地から出てくる火の玉のような敵はオパオパを追いかけてくるので優先的に倒すこと。ワイドビームを買ってもいい。

◀ラウンド1で入手[illegible]

ボス ズィーク

▶16門の砲台が次々とビームを撃ってくる。砲台は弱点でもあり、全て破壊すると倒せる

## ROUND3 NIAGARO ニャガーロ

滝が流れる水の惑星。前線基地が少し固くなり、敵が弾を撃ってくるようになる。レーザーを買うと前半の攻略がかなり楽になるだろう。ボスは最初の難関とも言える強敵だ。

◀前線基地から出てくる薄いピンク色の敵は、背景に溶け込んで見づらい。よく見て戦おう

ボス ブーカ

▶2種類のハタ[illegible]を放ちながら[illegible]。その口の中が弱点だ

## ROUND4 RISSCAVE リスケイブ

暗闇に覆われた洞窟の惑星。視界がオパオパの周囲のみになる危険なラウンドだ。スーパーライトを買って視界を広げよう。敵に激突しないように、ゆっくり移動するのがポイント。

◀暗闇[illegible]前線基地のダメージを表す[illegible]スーパーライトがないと危険!

ボス アツミンガ

▶[illegible]

## オパオパが挑む8つの惑星

ダークメノン軍の拠点、惑星メノンへは、7つの惑星で敵やボスと戦った後にたどり着ける。道中で手に入れたコインを使ってパワーアップして挑もう。なお敵にやられると、パワーアップを全て失ってしまうので無駄遣いは禁物だ。

## ROUND5 GRANDIUSS グランディウス

乾いた土の大地が広がる惑星。前線基地の耐久力がかなり上がっているので、レーザーと7ウェイの2つを買って挑みたい。一方の効果が切れたときのセレクトの気球も見逃すな。

◀場所によっては画面の上下に前線基地が隠れてしまうことがある。レーダーをよく見て戦おう

ボス ドグー

▶2[illegible]画面を飛び回る。目[illegible]な部分が[illegible]ダメージを与えられる

## ROUND6 LE-PICKER レ・ピッカー

惑星全体に電撃が発生していて、オパオパが地上に降りるとやられてしまうが、ラバーブーツがあれば大丈夫。レーザーを装備すれば、地上にある前線基地を歩きながら一掃できる。

◀体当たりをしてくる敵が多く、地上に降りている間はカルテットミサイルやジェットも有効だ

ボス ライデン

▶弱点である[illegible]電撃を放つ

## ROUND7 AFLORIOUS アフロリウス

泡にまみれた虹の惑星。カニのような前線基地の耐久度は最高で、レーザーや7ウェイなどの他に、サンダーボルトやハリケーンなどを1～2個買っておくと攻略がかなり楽になる。

◀サンダーボルトなどの装備を使うときは前線基地が固まっているところで使うようにしたい

ボス アンモスティ

▶ヒゲのような弱点を撃つと本体が分裂。最終的に16体に分かれ、それを撃って全てを赤くすると倒せる

## ROUND8 MENON メノン

『ファンタジーゾーン』のボスの屍が浮かぶ惑星メノン。これまでのラウンドで倒したボス7体が連続して出現。その全てを倒すと、諸悪の根源であるラスボスが出現する。

◀[illegible]これまで貯めた資金を使ってアイテムを購入し、戦いに挑もう

ボス ???

▶巨大な[illegible]の姿をしたボス。7ウェイとヘビーボムを使って[illegible]真のボスか!?

スーパーファンタジーゾーン

―UI周りとか何か覚えてませんか？

「もう言われてますが、『スーパーファンタジーゾーン』の箱を小さくしたのと『ロードラッシュII』の背表紙を太くしたのはやって良かったなあと思いますね。メガドラミニのコレクション感がより出たんじゃないでしょうか。」

―そうそう、そういうお話ですよ。

「それとシステムメニューの作りと、背表紙でタイトル一覧が出るのはゲーム遊ぶ上で割と便利じゃないですかね。自分で遊んでて文句が出ないメニューですよ。」

―続けて下さい。

「あと思い出した。フランス語版『ストーリーオブトア』だけ『La Légende de Thor』ってタイトルなんですが、そのジャケットのスキャン下さいって開発終盤で言ったんですよ。そうしたら海外から輸入してくれて、スキャンを手配してくれた奥成さんには感謝ですよ。」

―マニアらしい話ですね。

「あと苦労したって言えば開発中は週6で出社してたから、家庭がズタズタになって白髪が生えた事ですかねえ…」

―大変っスね。

「それとまだ冬だったと思うんですが、泊まり込み作業の後に会社でゴミ箱のフタ持って踊ってたら鼻血がブシューーーっと出た時は死ぬかと思いました。」

―そりゃ大変っスね。

「あとはもう覚えてないですが、乗り換えの間に食べる立ち食いソバみたいな進行にも関わらず協力してくれたスタッフには感謝しかないですね。」

―開発が終わった今は何やってるんですか？

「『エスプレイドΨ』ってゲームが出るのでそれを凄い勢いで作ってますね。メガドラミニチームの半分は携わってますよ。」


開発中はほぼ毎日食べていた春日部駅のラーメン



「この本に投稿しようとしたんだよ」と見せてきた粗雑なイラスト

## オススメの一本

―『ザ・スーパー忍』以外でオススメはあるんですか？

「サクッと遊べて充実感の高い『大魔界村』はオススメです。エンジン版よりプレイフィールがアーケードに近いのはメガドラ版ですよ。これは間違いない。」

―［※これは個人の意見です］…と。

「あまりにも心地良くて1日平均3回は2周してましたよ。この前なんて5連続で2周クリアをしてましたね。」

―モノには限度ってのがあるんじゃないですかね？

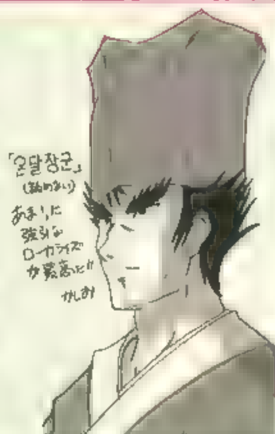
「もう開発終わったのに毎日メガドラの事を考えちゃうんですよ。外出しない休日は平均4時間位メガドラを遊んでます。開発の後遺症みたいなもんですね。」

―ああ、大変っスね。



## カシオ松下 心の1本

こんにちわ。カシオ松下です。僕の好きなメガドラソフトと言えば当然『モンスターワールドIV』です。アクションRPGの最高峰というだけでなく、”しゃべらない主人公”という設定を最高に生かしており「仲間やお付きの妖精が主人公の代わりに代弁してるだけじゃん！」ということがなく、ラストに至っては涙なくしては…というといつもの話になるので、今回はマニアックなゲーマーさんが多いメガドライブで”肩ひじを張らずに遊べるゲーム”疲れてるときにうってつけのお茶漬けゲームを紹介します。『孔雀王2』です。孔雀の足がやたら速く、孔雀の波動も超強いので、仰々しく出てきたボスも即死するというサクサクアクションです。フェニックスりえ氏の美麗グラフィックやアニメーションも必見です。BEEP！メガドライブの記事では5つあった法術が製品版では”3つ”になって（不自然に2つ分の隙間が空いている）いたり、版権の都合か海外では『Mystic Defender』というタイトルに。出てたのかよ！　とツッコみたくなる韓国版は「オンダル将軍(온달장군)」という超怪しいローカライズがされていますのでぜひ遊んでみてください。



# 日刊 エムツーニュース

有限会社エムツー
〒270-1143 千葉県我孫子市天王台2-9-2

# ディレクター記憶喪失か？

## 覚えているのは『ザ・スーパー忍』の安地のみ



「そうそうここが安全地帯なんですよ！」と興奮しながら話す駒林氏

メガドライブミニ開発秘話を聞こうと我々取材陣はディレクターの駒林氏へインタビューを試みた。だが駒林氏の口から発せられるのは「ジョワジョワ」という意味不明の単語と『ザ・スーパー忍』の話題のみ。果たして氏に何があったのか…

―メガドライブミニで一番苦労した事は何でしょうか？

「いやぁもう全然覚えていないんですよね。『ザ・スーパー忍』のクリアは結構苦労しましたよ。今ではベリーハード手裏剣0でもクリアできます。」

―良かったっスね。

「ビルド待ちとか暇じゃないですか？　メガドラミニはセーブとロードがサクサクできるので、開発後期に1から『ザ・スーパー忍』を始めたんですよ。」

―よりによって何で『ザ・スーパー忍』なんですか？

「アーケード版『SHINOBI』は相当やり込んだし、古代祐三さんの音楽が最高だからですね。頭身高いキャラがピピッと飛び道具を出すアクションはメガドラの華ですよ。」

―『孔雀王2』とか『ジュエルマスター』とかですね。

「そうそう『ジュエルマスター』、4面の曲が素晴らしい。」

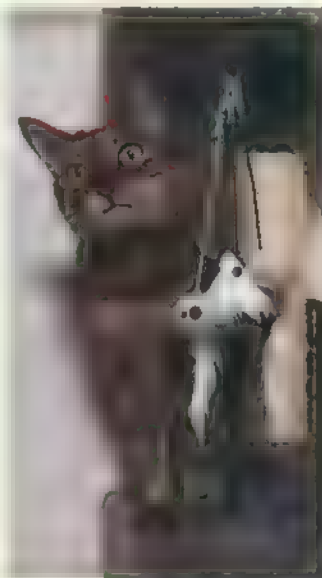
## あしづかもりをのメガドライバーへの道

昭和、平成が終わり今は令和の時代。とっくの昔に21世紀は訪れたのに、ちっとも世界中から争いごとが無くならない。そんな世の中を嘆き、憂いでいるメガドライバーの諸君。諸君らは考えたことはないか？　みんながメガドライブで遊べば、全ての人類がメガドライバーであるなら世界中に永遠の平和が訪れるんじゃないかと、、、

その通り！　諸君らの考えは正しい。世界平和の最終計画、それが全人類メガドライバー計画なのだ。ひじょうに残念ながら、まだメガドライバーになっていない友人知人、そして家族や恋人にこれから言う事を伝え広めてくれたまえ！

一つ　黒地に金文字はカッコいいと思うこと
一つ　64色あればなんでも描けると思うこと
一つ　人間工学デザインは全て使いやすいと思うこと
一つ　回転拡大縮小は心の目で見ること
一つ　49800円のレシートは男の勲章だと思うこと

さあ！　これで君達は今日からメガドライバー。人類みな兄弟！　明るい未来が待ってるぞ！
ヴィクトリア！　メガドライブ！



# LET'S PLAY! PARTY GAME

USBハブを利用すれば4人まで遊べるメガドライブミニ。今回は3本のパーティーゲームで、思いっきりみんなで楽しんじゃおう!!

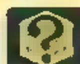


## タントアール

### ミニゲームの名前はだいたいダジャレか元ネタがあるぞ

| | | | |
|---|---|---|---|
| 発売日 | 1994年4月1日 | ジャンル | パーティゲーム |
| メーカー名 | セガ | 継続機能 | コンティニュー |
| 価格 | 7800円(税別) | その他の機能 | 4人同時プレイ可 |
| 容量 | 16M | 開発状況 | 100% |

| 言語変更によるバージョン違い収録 | |
|---|---|
| 日本版 | 全ての言語 |



## たんと(たくさん)出てくるミニゲームをたんと(たくさん)クリアせよ！

♪タントアール♪

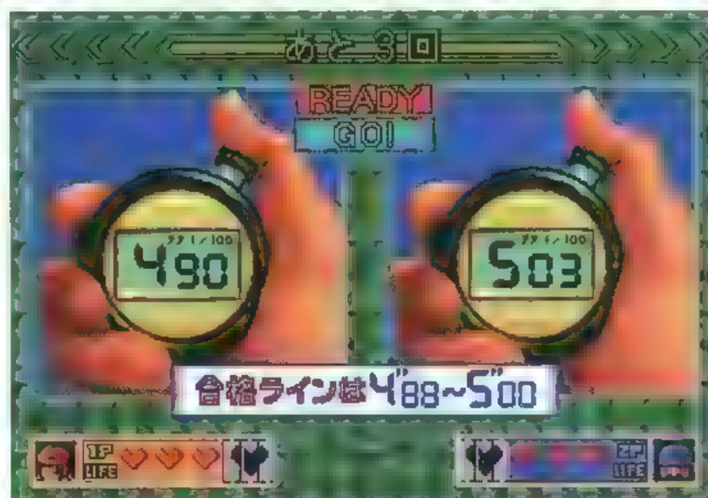
3DCGのようなグラフィックが印象的な『ボナンザブラザーズ』のキャラクターが登場するパズル&アクション・パーティーゲーム。ミニゲームを次々とクリアして脱走犯を捕まえよう。本作では「アーケード」モードのほか、メガドライブ版オリジナルの「コンペ」、好きなミニゲームを選んで遊べる「フリー」の3つのモードが用意されている。「コンペ」「フリー」モードは4人までの同時対戦が可能。USBハブとコントローラーを揃えて盛り上がろう！



▲コンペは2人から遊べる対戦モード。4ポイント先取したプレイヤーが優勝だ



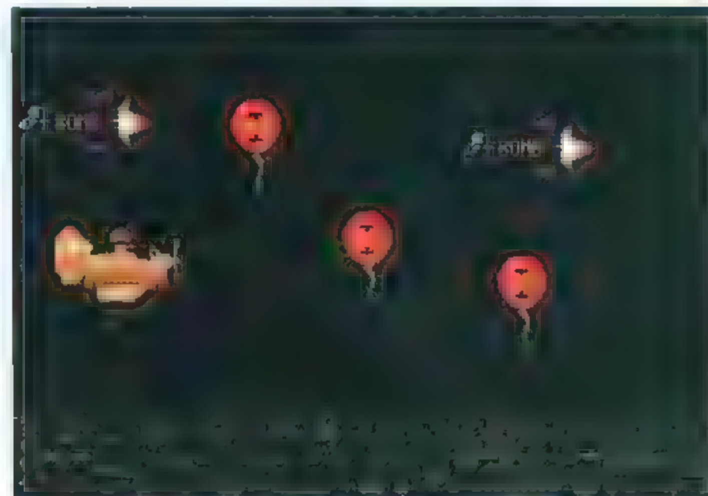
▲好きなミニゲームが遊べるフリーモード。ただし最終ステージは選択できない




▲動体視力や記憶力を試されるもの、また連打や方向キーのみを使うものなどさまざま




▲アーケードはゲームをルーレットで決定。ハートパネルでのカケラ3つでライフ1回復



▲ボーナスステージでは方向キーで飛行機を操縦し風船を集める。集めた数でライフ回復

### 迷い道くねくね

迷路のゴールを目指す [illegible] ゲーム [illegible] すぐと時間がなくなるので [illegible]

### ハットしてフラワー

シャッフルされるシルクハットの動きを追って [illegible] の入っている場所を当てよう

### 忍者どこじゃ

高速で移動する [illegible] 忍者の [illegible] 所を当てる [illegible] 忍者 [illegible]

### けっこう毛だらけコケコッコー

ボタン連打で [illegible] OKのシンプルなゲーム

### スロットなブギにしてくれ

上の図柄と同じ並び方をしている所を見つけよう [illegible]

### かずのこどこのこ

高速で [illegible] 表示される4つの数字を当てる [illegible] ゲーム 動体視力が物を言う

### スタンリーキューブいくつ?

さまざまな形 積み上がったコンテナの数を当てる [illegible]

### 必殺!ハートウォッチャブル

指定された範囲内 [illegible] ストップウォッチを止めよう 反射神経が [illegible]

### スリーヒントパネルを探せ

下に表示される3つのヒントを頼りに答えのパネルを探す [illegible] ゲーム

### いれか絵

バラバラ [illegible] 6枚のパネルを入れ替えて [illegible] 絵に戻そう

### わくわくロボット工場

左 [illegible] 同じ [illegible] ロボットを組み立てるの [illegible] 博士 [illegible]

### ビリーシュエル

15パズルの要領で [illegible] 宝石をすべて [illegible]

### ひと筆めくりめぐり

ひと筆書きするよう [illegible] 同じ場所を通らずにすべてのパネルを [illegible]

### ブロックンロール

上に表示される計算式が成り立つように「?」の部分に入るパネルを探すのだ

### フォトショック

右から走ってくる被写体をタイミングよくファインダーに収めて [illegible]

### アニマルサウンドシャワー

迷路のゴールを目指す [illegible] ゲーム [illegible] すぐと時間がなくなるので [illegible]

### テキパキクッキー

トレイの穴 [illegible] 入るクッキーをすべて見つけよ [illegible] OK

### バードトリック

森の中の鳥が何羽いるか数えるミニゲーム 日本野鳥の会会員なら簡単 多分

### クラッシュカンカン

ABボタンを交互に連打して空き缶をつぶす [illegible] ゲーム [illegible]

### アミダーバード発進せよ!

宇宙飛行士がどの宇宙船に乗るか当てよう [illegible] はタイトル [illegible] あみだくじ

♪タントアール♪



# ゲームのかんづめ お徳用

## メガドライブミニの収録タイトル数は実質53本です（断言）

| 発売日 | 1995年6月1日 | ジャンル | パーティゲーム |
|---|---|---|---|
| メーカー名 | セガ | 継続機能 | コンティニュー（一部） |
| 価格 | ― | その他の機能 | 一部2人同時プレイ可 |
| 容量 | 32M | 開発状況 | 100% |

| 言語変更によるバージョン違い収録 | |
|---|---|
| 欧米版 | 選択時「フリッキー」「死の選択」のみ英語表記に変更される |
| 日本版 | 上記を除く全ての言語 |







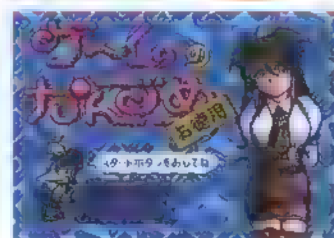


## これ1本で12本！ 名作・佳作・怪作ぞろいのゲーム集

♪ゲームのかんづめ お徳用♪

当時セガが運営していたネットワークサービス「ゲーム図書館」で配信されていたゲームをオフラインでも遊べるようにしたのが『ゲームのかんづめ』。同タイトルはメガCD用ソフトとして『Vol.1』『Vol.2』が発売されたが、今回収録されているのは、ケーブルテレビ回線を使った事業「セガチャンネル」で配信されていた『お徳用』だ。配信専用タイトルのためカートリッジは存在せず、パッケージはメガドライブミニのために描き下ろされたオリジナルデザインとなっているぞ。

本作ではメガドライブ用タイトルよりもさらに懐かしいアーケード移植作品やオリジナルタイトルなど、全12本のゲームが収録されている。『フリッキー』『どきどきペンギンランド』『テディボーイブルース』などの名作やローグライクなRPG、気軽に遊べるカジノ風ゲーム、セガ自ら佳作・怪作と称するものまでジャンルはさまざま。詳しくは次のページで紹介していこう。



▲セガチャンネル利用者しか遊べなかった幻のゲーム集が、令和の時代にメガドライブミニで復活という奇跡





▲タイトルとゲーム選択画面でのみ出会えるこの女の子、ビジュアル以外の詳細は不明。せっかくなのでこの機会に公式設定を発表していただきたい（個人的希望





▲収録タイトルの一つ『フリッキー』は1984年に発売されたアーケード作品の移植タイトル。『ソニック』シリーズをはじめ、ほかのセガ作品にもゲストで登場している

## メガCD版ゲームのかんづめ『Vol.1』『Vol.2』との違い

今回の『お徳用』は、メガCD版で収録されていた『ファンタシースターⅡテキストアドベンチャー』は未収録。また、メガCD版はBGMがCD音源を使ったアレンジ版だったのに対し、『お徳用』はゲーム図書館版と同様のメガドライブ内蔵音源が使われているぞ。

メガドライブミニ版では残念ながら林原さんの音声は収録されていない。脳内再生をしながら楽しもう。



▲メガCD版はまさに缶詰のごとく、ゲームディスクが缶ケースに入った仕様。タイトルロゴのみのシンプルなデザインだ





▲メガCD版『Vol.1』のタイトル画面。女の子がアニメーションし、声も流れる。ちなみに声優は林原めぐみさんだ





©SEGA

## 16t



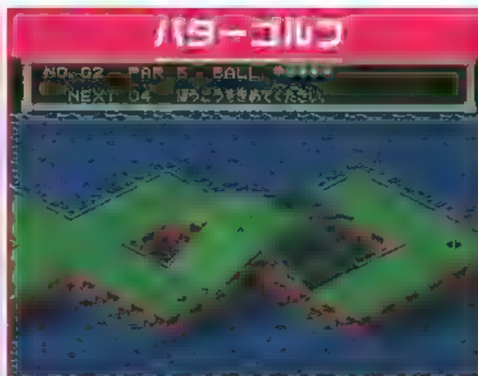
毒電波によって作られたと謳う怪しげなアクションゲーム。16tの重りで敵をすべて倒せばステージクリアだ。

## ブリンキー



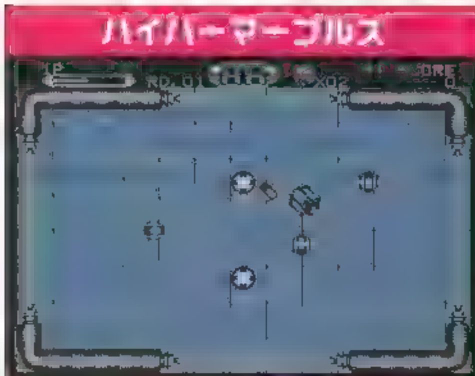
1984年発売のアーケード作品の移植。ニャンニャンの攻撃を避け、ひよこのピヨピヨを全員集めて家に連れ帰ろう。

## パターゴルフ



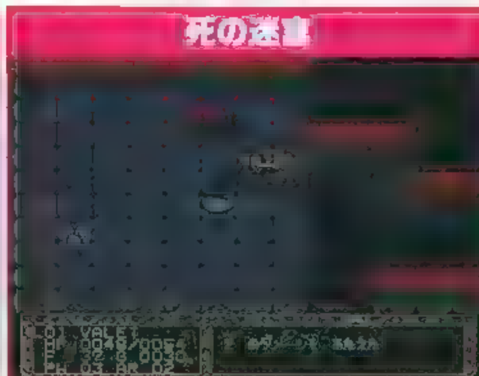

特殊な仕掛けのコースが多数用意されたゴルフゲーム。ボールを壁にぶつけて跳ね返すなど、ビリヤード感覚で遊べる。

## ハイパーマーブルス



固定画面のアクションゲーム。敵を弾き飛ばし、画面端のレーザーにぶつけてすべて破壊すればステージクリアだ。

## 死の迷宮



ダークな雰囲気が漂うローグライクRPG。ランダムで生成されるダンジョンを攻略せよ。

## メダルシティ




ポーカー、ブラックジャック、スロットでメダルを増やしていくカジノ風ゲーム。稼いだコインはパスワードで保存可能。

## バトルファイター -大宇宙一のエアホッケー野郎!-




舞台は無限に広がる大宇宙。個性的な敵とエアホッケーで勝負だ。必殺技やバリアも使うことができるぞ。2人対戦可能。

## イカスぜ! 恋のどきどきペンギンランドMD




1985年にSG-1000用で発売されたアクションパズルのアレンジ移植。彼女のいる最下層へせっせと卵を運ぼう。

## ピラミッドマジック




ピラミッドの奥に潜む謎を求めて進むアクションパズル。木箱、赤い箱、緑の箱を順に開け、鍵を取ってゴールを目指せ。

## ロボットバトラー




ロボットにポイントを振り分け、パーツを自由にカスタマイズして敵ロボットとバトル! 対戦プレイもできるぞ。

## テディボーイブルース




1985年発売のアーケード作品の移植。銃で敵を撃ち、体当たりでやっつけよう。アイドル要素は残念ながら省かれている。

## アウォーグ



両手に構えたCYBERウチワをあおぎ、空を飛んでゲートを目指せ。タイトルはお察しの通りダジャレである。

♪ゲームのかんづめ お徳用♪




# パーティークイズMEGA Q

## 問題は基本的に1993年当時のまま！　難問奇問が脳天直撃！

| | | | |
|---|---|---|---|
| 発売日 | 1993年11月5日 | ジャンル | パーティゲーム |
| メーカー名 | セガ | 継続機能 | ― |
| 価格 | 6800円(税別) | その他の機能 | 5人同時プレイ可 |
| 容量 | 8M | 開発状況 | 100% |

| 言語変更によるバージョン違い収録 | |
|---|---|
| 日本版 | 全ての言語 |

1-5 PLAYERS　HOME



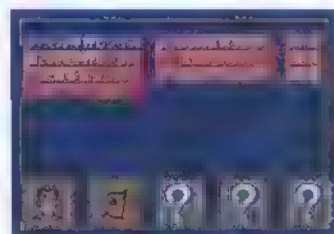
## 最大５人同時対戦可能なクイズゲーム

メガドライブでは数少ないクイズゲームのひとつ。オープニングでは時報や提供が流れ、クイズの後にはCMが挿入されるなど、テレビ番組風のユニークな演出で進行していくぞ。クイズは基本的に４択問題だが、早押しはもちろん、問題の種類が選べる「ジャンル選択クイズ」、問題が逆から表示されたり、ゆらゆら揺れる文章を解読しながら答える「目で見る早押しクイズ」、回答の早さで得点が変わる「タイムアタッククイズ」など、さまざまな形式で出題される。知識だけでは勝てないのだ。

また本作は、別売のUSBハブとコントローラーがあれば、最大５人まで同時対戦が可能だぞ。




▲ゲームモードは、クイズ大会で優勝を目指す「TVだ！MEGA Q」、出題形式を選択できる「えらんで、MEGA Q」の２つ



▲「えらんで、MEGA Q」で苦手なクイズを練習して本番に役立てよう。もちろん多人数対戦も可能だ




▲問題文が反転して読みにくい状態に!?　素早く解読して正しい答えを導き出そう



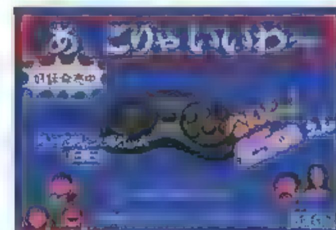

▲参加者はみんな個性的。それぞれ、特定ジャンルの問題に強いなどの特徴があるぞ




▲「パーティークイズ MEGA Q」、この番組はセガの一社提供でお送りしています




番組の合間にはいろいろなCMが流れる。こちらも当時発売されていた商品が紹介されるぞ。残念ながら現在は手に入らないが、雰囲気を楽しもう（注：流れるCMは実際にTV放映されていたセガのCMとは異なりますのでご了承ください）。




▲メガドライブ　、は標準搭載のファイティングパッド6B。対戦プレイのお供に。追加購入はセガストアなどで可能だ




▲セガタップのCMも流れる。メガドライブ　使用する場合はこれではなく、公式対応のUSBハブを接続しよう


©SEGA

メガドラファンと編集スタッフをつなくページ　リーダースボイス

# Readers Voice

どうせ復活するなら読者投稿も集めちゃえ [illegible] を募集しましたら、たくさんの投稿をいただきました！載せ [illegible] 、また次号での掲載をご期待ください!(え?)

編●ということでこちらでは文字での投稿をご報告 ますはコチラ。

■メガドライブFAN投稿者ですので投稿をしますけども、 え、今西暦何年ですか？ 元号は？ まだ笑っていいともやってる？ この本は消費税は3%なんですかね？ あれなんだこれ、なんだこの状況、まさかまたこんな時が来るとは・・・。本体の発売と本の発売を楽しみにしております。ではまた「BEEP! メガCDFAN」でお会いしましょう。 (PN 色須魅亜)

編●すでに「CD」が死語になってないことを祈ります

■祝「メガドライブミニ」&「BEEP! メガドライブFAN」発売!「BEEP! メガドライブ」と「メガドライブFAN」は共にメガドライブを買った時から買っていました。ただ、当時は読むだけで投稿はしていませんでした。今回は記念に投稿いたしました。(PN ブラックゼロ)

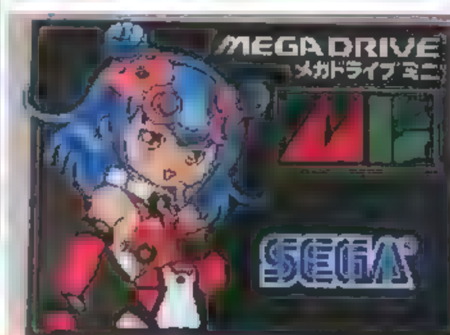
編●次は定期購読で 無理

■私がメガドライブに夢中になっていた時期、ゲームを遊ぶたびこ思っていたことがある。「メガドライブすげえ、スーパーファミコンも目じゃないぜ!」 メガドライブで遊んだ数多くのゲーム、『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』のスピーディーな展開、『ガンスタ・・・・(PN つかさん)

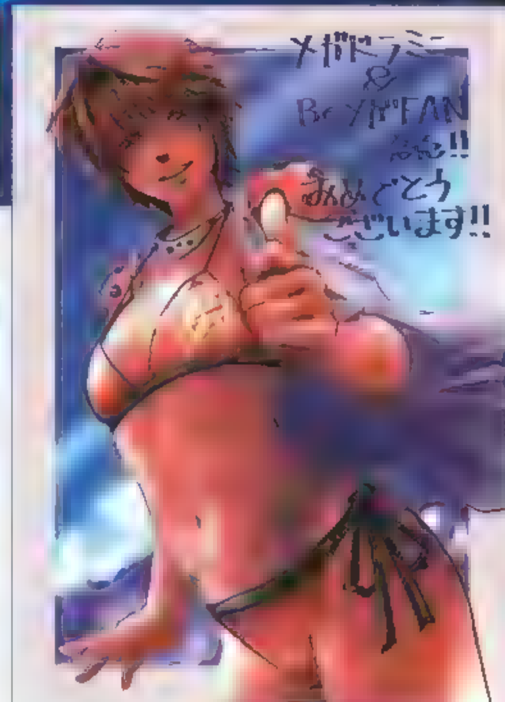
編●長い! 長すぎて載せるにはあと500ページは必要になっちゃう!(涙)


▲Toki　あなたはこの本を人に勧めたくなーるなーる… (編)


▲OPA　編集部の中でイチオシの美しさ(編)



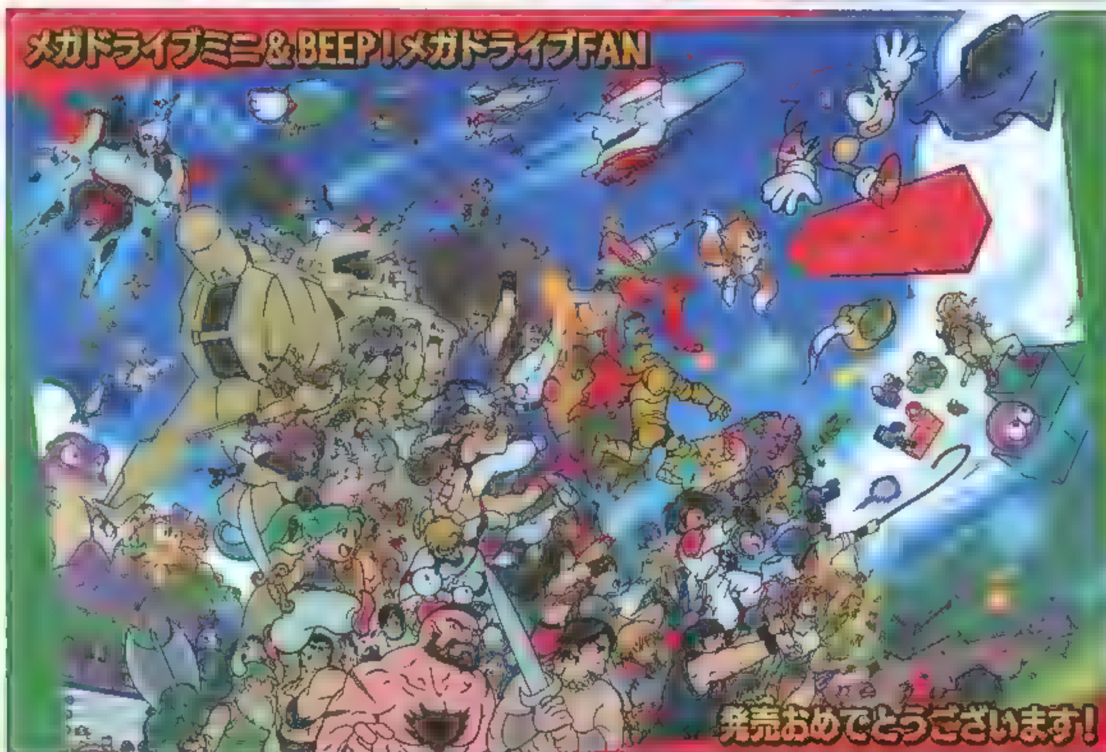
▶メガドラ王子　実はこれ、ビーズアート作品! スゴイ(編)



▲スケロク　ありがとうございます!(妄想中の編)



▲ろみゅ　この本も100万冊くらい売れて印税生活出来ますように…(編)



▼NARATANI　今回投稿いただいた中で最高力作! 大集合!!(編)


▲奥田泰光　今度はSBクリエイティブさんがいろいろ復活させるようです!(編)

# BE-MEGA-FAN HOT MENU

## PART 2


94 スノーブラザーズ 96 重装機兵レイノス
97 ハイブリッドフロント 98 ゴールデンアックス
99 ザ・スーパー忍 100 ヘアナックルII 死闘への鎮魂歌
101 ダイナブラザーズ2 102 レンタヒーロー
103 コミックスゾーン 104 ロード・ラッシュII
106 レッスルボール 107 コラムス
108 ぷよぷよ通 109 テトリス


SEGA的FANホットメニュー

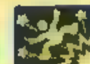



# スノーブラザーズ

## 2人同時プレイが可能な固定画面アクション

| 発売日 | 1993年5月28日 | ジャンル | アクション |
|---|---|---|---|
| メーカー名 | テンゲン | 継続機能 | パスワード |
| 価格 | 7800円(税別) | その他の機能 | 2人同時プレイ可 |
| 容量 | 8M | 開発状況 | 100% |

| 言語変更によるバージョン違い収録 | |
|---|---|
| 日本版 | すべての言語 |




## ニックとトムを操作してさらわれた王女たちを救出しよう!

雪だるまのニックまたはトムを操作して、さらわれた王女たちの救出に向かうアクションゲーム。昨今あまり見かけなくなった固定画面タイプのアクションゲームで、2人同時プレイが可能。元々アーケード作品で、メガドライブ版は20ステージが追加されている。



▲さらわれた王女たちを助けにいく。ゲームが進むと王女たちがプレイアブルに!




▶ボタンを連打していると完成した瞬間に投げてしまいがち。実は押して転がせる

## モンスターを雪玉にして倒せ!

ゲームは画面内にいるすべてのモンスターを倒すとステージクリア。倒し方は、雪弾ショットを何発も当ててモンスターを雪玉に変えたら接触しつつショットボタンで投げるだけ。雪玉化したモンスターはしばらくすると元に戻るほか、雪玉状態であれば方向キー左右で押して転がせる。上の足場にのぼりたいときはジャンプボタン。雪玉は上に乗っかれるので、届かない足場は雪玉を転がして踏み台にするといい。時間をかけすぎると無敵のカボチャ幽霊が出現してフワフワ襲ってくるので気をつけよう。




◀雪玉に接触した状態でショットボタンを押すだけ。他のモンスターを巻き込める



▲ショットでモンスターを雪玉に変えたら近づいて投げるだけ。全モンスターを倒せば次のステージに進める




▶通常のジャンプでは届かない足場はだいたい雪玉の上にのっかってさらにジャンプ


©TOAPLAN Co., Ltd. ©TATSUJIN Co., Ltd.

# メガドライブ版・全70ステージクリアへの道

## 雪玉を投げはなるべく多くのモンスターを巻き込もう

雪玉を投げてやっつけるとき、単体だとそのモンスターが消えておしまいだが、他のモンスターを巻き込むとそのぶん得点やパワーアップアイテムが出現する。得点アイテムはお寿司の形をしており、それぞれ取ると得点が加算。ひとつの雪玉で画面内の全モンスターを巻き込んでやっつけると、なんとひとつ1万点のボーナスアイテムが画面上から降ってくる。ただし、すぐ消えてしまうので全部取るのは至難の業だ。



▲投げた雪玉はバウンドしながら画面下に転がっていくので、なるべく上から投げると狙いやすい。



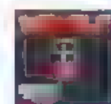
▲ひとつの雪玉で全消しに成功すればボーナス出現

## パワーアップアイテムを見逃すな！

雪玉で敵を倒すもうひとつのメリットが、全5種類のパワーアップアイテムだ。1UP成立時と緑をのぞき、赤と青と黄の効果はステージクリア後も継続するが、モンスターに接触などでミスするとなくなってしまう点に注意。また、得点アイテムのお寿司同様に出現したら素早く取りにいかないと消えてしまう。いずれも効果は絶大だが、なかでも移動スピードアップは重要なので出現したら取り逃しがないようにしたい。



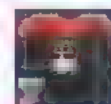
▲上画面の緑（一定時間無敵）と1UP以外は、ミスしない限り各ステージクリア後も効果が継続する



移動スピードアップ



雪玉ショット射程延長



雪玉ショットパワーアップ



一定時間無敵



4匹の青いモンスターが出現。雪玉にして投げ飛ばすと描かれた「SNOW」いずれかの文字を獲得。巻き込みは不可。4文字揃えると1UP。

## 地形にそったアクションを意識しよう

ジャンプボタンを押すと上の足場に移動できるが、その逆は不可能。つまり、下に降りたいときは地形にそって動かないといけないので、うっかりジャンプするとモンスターの位置によっては自ら袋小路に！　なんてことが結構ある。考えなしのジャンプは要注意だ。



▲先に進むほどステージ構造が複雑となっていく。ワナに注意して慎重にいこう

## 雪玉に自ら巻き込まれる無敵を活用

投げた雪玉に主人公キャラクターが巻き込まれると、そのままモンスターと一緒に下まで運ばれてしまう。この巻き込まれた状態、さらには途中ジャンプボタンで脱出した点滅状態は無敵なので、これを利用すれば隅に追い込まれるなどのピンチを楽々脱出できる。

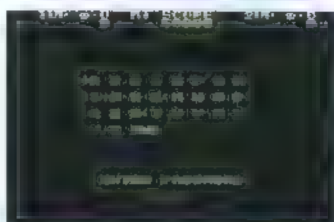


▲巻き込まれとジャンプ脱出直後の無敵は超便利。しっかり必須テクニック

## 10ステージごとにボスが登場！

本作は10ステージクリアごとにボスが出現する仕組みになっており、全70ステージクリアでエンディングに到達する。ボスごとに攻撃パターンや地形は大きく異なるが、こちらのやることはショットを直接当てるか、もしくは出現するザコを雪玉に変えて投げてぶつけるだけ。右に各ボスクリア直後のステージからプレイできるパスワードを掲載するので、先のステージが練習したい人はぜひお役立ていただきたい。

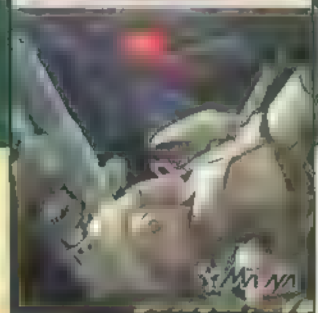
| 各ボスクリア直後からスタート | |
|---|---|
| EFYT | CAFK |
| ACSX | ISAP |
| EJYT | IEAP |



▲時代を感じさせるパスワード機能つき。先のステージが選べる




▲10ステージごとに出現するボスはどれも個性的。攻撃パターンを見極めよう

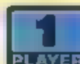



# 重装機兵レイノス

## メガドラらしさを象徴する激ムズタイトル！ 体で覚えて越えていけ！

| 発売日 | 1990年3月16日 | ジャンル | アクションシューティング |
|---|---|---|---|
| メーカー名 | メサイヤ | 継続機能 | コンティニュー |
| 価格 | 6200円(税別) | その他の機能 | － |
| 容量 | 4M | 開発状況 | 100% |

| 言語変更によるバージョン違い収録 | |
|---|---|
| 日本版 | 日本、繁体、韓国 |
| アメリカ版 | 上の言語以外 |

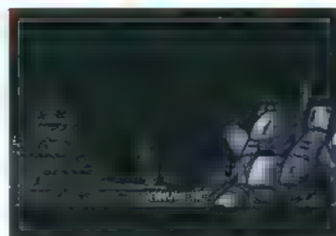


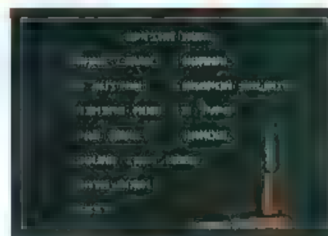



## 時代を超えて愛されるSFロボットシューティングの元祖

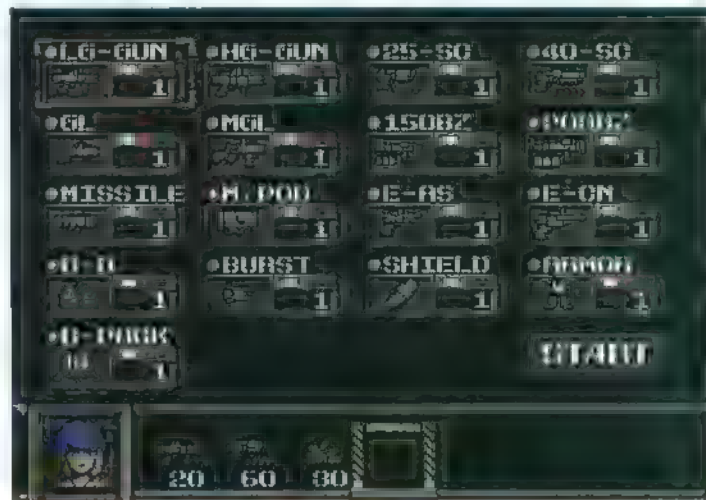
硬派な設定とドラマチックな演出、やりこみ甲斐のあるゲーム性などで徐々に人気を博し、後年スーパーファミコンでシリーズ作『重装機兵ヴァルケン』、セガサターンで続編を発売。2015年にはPS4／Windowsでリメイクもされた名作SFロボットシューティング『重装機兵レイノス』。発売から30年近く経った今でも根強い人気を誇っているぞ。

硬派な設定だけに難易度も高く、一番簡単でも「NORMAL」である（ちなみに最高難度は「HYPER」）。だが、メガドライブミニなら中断セーブ機能がある。当時クリアできなかった人も、再びチャレンジしてみては？


▲タイトル画面でしばらく待つとオープニングデモが始まる。アニメーション付きでなかなか気合が入っているぞ


▲オプションでは難易度のほか、一部の操作方法を細かく変更することができる。プレイしやすくカスタマイズしよう


▲戦闘中は味方から通信が入ることも。臨場感たっぷりの演出によりゲームが盛り上がる



▲武器選択画面。前ステージの戦績（スコア）によって支給される武器が変化するぞ

## 戦場を生き抜く為のテクニック

本作の武器には弾数制限があるが、初期装備の「LG-GUN」は無限に使用できる。ただし0発になると再装填に多少の時間がかかるので気をつけたい。また、主人公機のエネルギーは時間経過で少しずつ回復していくシステム。エネルギーが減ってきたら慌てず無理せず敵のいない場所まで避難し、回復を待とう。死なないためにはまず生きることだ。

**不用意な突撃は禁物だ！**


▲本作では敵の攻撃はとにかく激しい。不用意に突撃するとあっという間に蜂の巣だ

## ウル技で一気に全装備品をゲットできるぞ！

中断セーブ機能を使ってもなかなか先へ進めない人へ便利なウル技を紹介しよう。ステージ1で突撃艦のみを倒してクリアすると、全装備品を一度にゲットできるぞ。特に「シールド」は敵からのダメージを半減できる効果があるので、クリアには必須といってもいいアイテムだ。かなりシビアな条件だが、恩恵は大きいのでぜひ試してみて欲しい。


▲[illegible]


©extreme

# ハイブリッド・フロント

## 未来の地球が舞台のサイバーパンクSFシミュレーション

| | | | |
|---|---|---|---|
| 発売日 | 1994年7月22日 | ジャンル | シミュレーション |
| メーカー名 | セガ | [illegible] | バッテリーバックアップ |
| 価格 | 8800円(税別) | その他の機能 | |
| 容量 | 16M | 開発状況 | 100% |

| 言語変更によるバージョン違い収録 | |
|---|---|
| 日本版 | 全ての言語 |



## 日本SF界の重鎮が監修

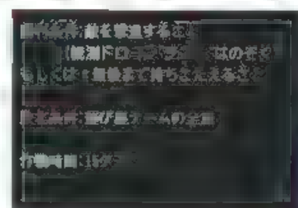
SF作家の野田昌宏氏が監修した本格的な世界観のもと、重厚なストーリーが展開していくシミュレーション。全部26ステージ構成で、難敵と戦いながらマップをクリアしていく。



◀[illegible]四角く仕切られたマス上で兵器を動かす

## マップごとに異なる勝利条件とターン制限

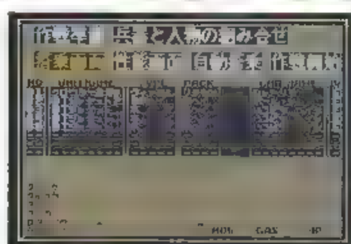
本作はさまざまな展開が用意されており、勝利条件も拠点制圧や一定の兵器脱出などマップごとに異なる。ターン制限があるので、効率よくゲームを進めていくことも重要になるぞ。



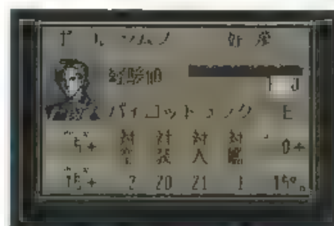
◀[illegible]般的なゲームは勝利条件か[illegible]ったが本作はマップごとに多種多様

## 人物を成長させよう

各兵器の搭乗が可能な人物たちは、敵と戦うごとに少しずつ経験値を獲得し成長していく。搭乗兵器が倒されても人物はロストしないが、マップクリア時の獲得経験値はゼロになるため気をつけたい。



◀[illegible]させる人物を選んでいく



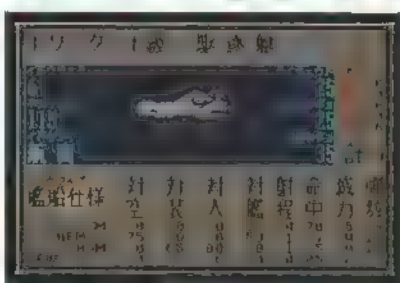
▲人物ごとに得意分野があるのでなるべく適した兵器に乗せてあげるといい



▲成長[illegible]

## 兵器の特徴を活かす

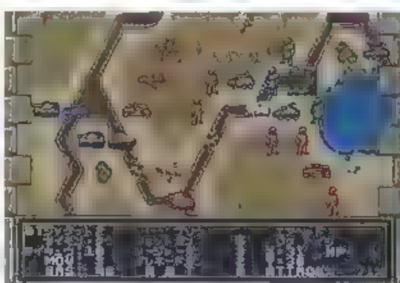
兵器で重要なのは武器の使い方。装甲車両には大口径の砲やミサイル、兵士にはマシンガンなど、効果的な武器を選ばないと無駄に終わってしまう。残弾が少ないときは拠点で補給も忘れずに!



◀[illegible]けるなどと考えず長所を生かそう

## 直接攻撃と間接攻撃

攻撃には大きくわけて直接と間接があり、前者は相手から反撃される可能性があるが後者はアウトレンジから一方的に攻撃できる。強い敵兵器はなるべく間接で集中攻撃をかけたほうが無難だ。



◀間接攻撃は基本的、弾数が少ないので効率よく使[illegible]

## 応急コマンドによる回復

兵器の耐久力を回復してくれる応急コマンド。回復量は1~4のランダムで、CPUもしっかり使ってくる。ハンパにダメージを与えても回復されるので、強い敵兵器は倒しきるのが鉄則だ。



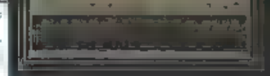
◀[illegible]なくなるがやられるより全然マシ

## セーブ&ロードをフル活用

本作は乱数テーブルのクセが強いというか、命中率やダメージのバラつきが大きく安定感に欠ける。どうしても納得できない人は、セーブロードに頼るのも選択肢のひとつだ。

**ちょっとズルい? でも超役立つ!**

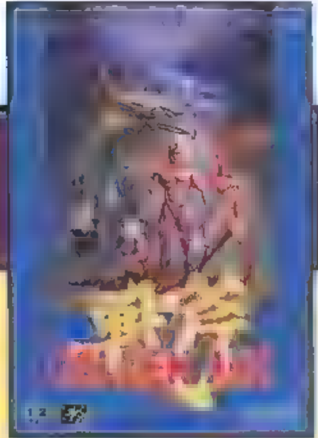




▲▶いい結果が出るまでセーブロードを繰り返すのも作戦のうちかな?

© SEGA 監修 野田昌宏 協力 株式会社オニロ
ORIGINAL ILLUST DESIGNED BY SUEMI JUN ORIGINAL WEAPON ILLUST DESIGNED BY KUNIO AOI

# ゴールデンアックス




## 「ゴールデンアックス」だけれど「金斧」じゃないよ。「戦斧」だよ!

| 発売日 | 1989年12月23日 | ジャンル | アクション |
|---|---|---|---|
| メーカー名 | セガ | 継続機能 | コンティニュー(3回) |
| 価格 | 6000円(税別) | その他の機能 | 2人同時プレイ可能 |
| 容量 | 4M | 開発状況 | 100% |

| 言語変更によるバージョン違い収録 | |
|---|---|
| 日本版 | 日本、繁体、韓国 |
| アメリカ版 | 上の言語以外 |




## 剣と魔法と筋肉で魔人デス＝アダーを倒せ!

1989年にアーケード用として登場したタイトルのメガドライブ移植版。剣と魔法のファンタジー世界で戦うベルトスクロールアクションだ。バランス型のアックス、最高レベルの魔法が使えるティリス、巨大な斧の攻撃が強力なギリウスという、タイプの異なる3人のキャラクターの中から1人を選び、魔人デス＝アダー討伐を目指して突き進もう。アーケード版と比べると会話シーンの有無や一部演出に細かな違いはあるが、ゲーム性は変わらず、ド派手な魔法攻撃など迫力あるアクションが楽しめるぞ。

ちなみに本シリーズは多数のハードに移植されたり、さまざまなジャンルで関連作品が登場しているが、メガドライブでは家庭用オリジナルの続編として『　』までリリースされている。ジャンルはいずれもベルトスクロールアクション。今後もし新しいメガドライブミニが発売されるなら、そちらの収録にも期待したいところだ。



▲不[illegible]雰囲気のBGMと共に巨大な[illegible]タイトル画面。メガドライブのパワー[illegible]を感じられる瞬間だ



▲キャラクターはアックス、ティリス、ギリウスの3人から選択できる。残念ながら同キャラでの同時プレイは不可



▲本作は2人同時プレイが可能。ただし、味方にも攻撃できてしまうので要注意

## 本作独自のアクションに注目

### 動物に乗って戦えば強力な攻撃が可能!



動物に乗った敵を攻撃して引きずり下ろせば、自分の乗り物にすることができる。しっぽを振り回したり炎を吐いたりと、種類によってさまざまな攻撃ができるぞ。



魔法攻撃は画面内の敵全体に効果があるので多くのザコに囲まれた時やボス戦など、ここぞという時に使おう。ティリスのレベル6魔法は超強力だ。

### 魔法でザコ敵を一掃できる!

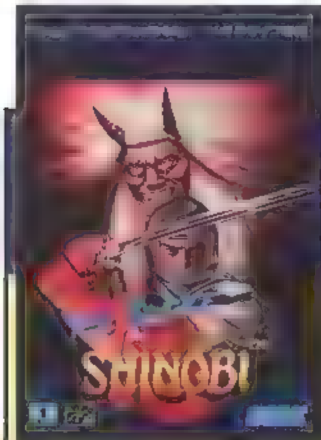
## メガドラ版オリジナル「デュエルモード」

本作にはオリジナル要素として「デュエルモード」が搭載されている。アーケードモードの敵が次々と登場し、1対1で戦い続けるサバイバルモードだ(1対複数の場合もあり)。格闘ゲームのように2人プレイで対戦もできるぞ。


▲[illegible]



© SEGA



# ザ・スーパー忍

## スーパーニンジャは白装束。シノビなれども忍ばない

| | | | |
|---|---|---|---|
| 発売日 | 1989年12月2日 | ジャンル | アクション |
| メーカー名 | セガ | 継続機能 | コンティニュー |
| 価格 | 6000円(税別) | その他の機能 | ― |
| 容量 | 4M | 開発状況 | 100% |

| 言語変更によるバージョン違い収録 | |
|---|---|
| 日本版 | 日本、繁体、韓国 |
| アメリカ版 | 上の言語以外 |





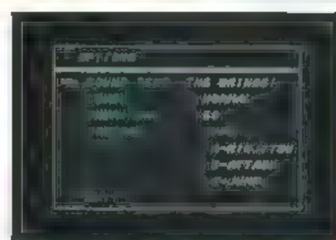
## 古代サウンドが響き渡るネオ・忍者アクション巨編!

1987年にアーケードで登場した『忍』の続編。さらに強力になって復活した秘密結社の残党にさらわれた許嫁を取り戻すため、刀や手裏剣、強力な忍術を駆使して戦う横スクロールアクションだ。

本作では「八双飛び」と「八双手裏剣」という2つの特殊なアクションがある。「八双飛び」は通常のジャンプ中、一番高く飛んだタイミングでもう一度ジャンプボタンを押すことで二段ジャンプができるというもの。「八双手裏剣」は、八双飛びの最中に手裏剣ボタンを押すと、一度に8方向へ手裏剣が投げられる技だ。どちらもタイミングを覚えてしっかりマスターしておこう。



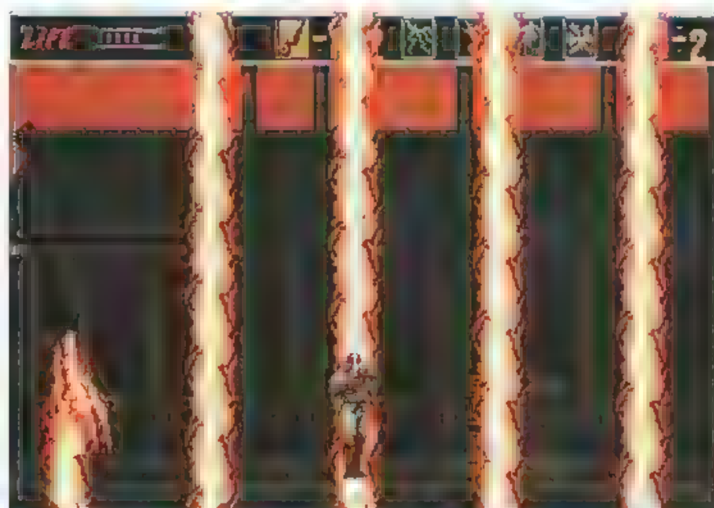
▲本作は諸事情で多[illegible]ョンが存在するが、メガドライブ[illegible]ョンはこのタイトル画面[illegible]された。



▲オ[illegible]ション項目にはサウンドテストも備わ[illegible]古代祐三氏作曲による珠玉のBGMが[illegible]楽しめるぞ



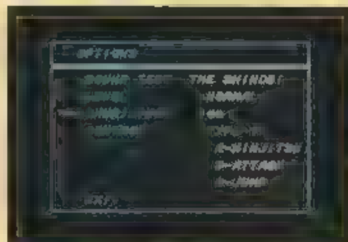
▲8本の手裏剣を一気に投げる八双手裏剣。当然ながら残り本数から8本減るので注意



▲忍術はポーズ中に選択し、Aボタンで使用する。[illegible]画面内の敵に大ダメージ

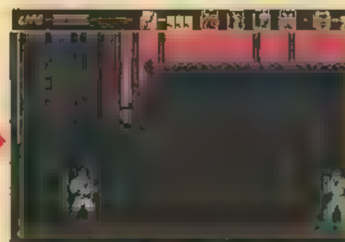
### 秘伝忍法 無限手裏剣の術

数に限りのある手裏剣が無限になる裏技を伝授しよう。やり方は簡単、OPTIONで「SHURIKINS」の数を"00"に変更し、そのまましばらく待つだけ。表示が「∞(無限)」に変化したら成功だ。これで八双手裏剣も好きなだけ使えるぞ!



SHURIKINSを00[illegible]

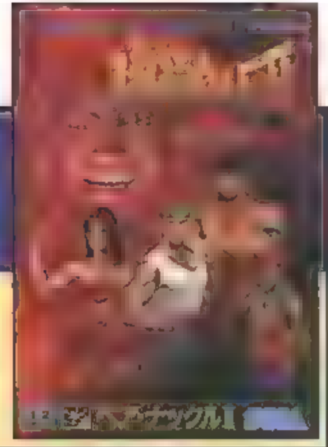
⇒



ゲーム中[illegible]

SEGA MJS C@YUZO KOSHIRO

# ベア・ナックルII 死闘への鎮魂歌



## 殴る! 蹴る! メガドラ最強のアクションゲームがパワーアップ!

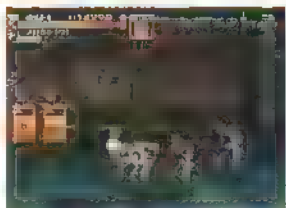
| | | | |
|---|---|---|---|
| 発売日 | 1993年1月14日 | ジャンル | アクション |
| メーカー名 | セガ | 継続機能 | コンティニュー |
| 価格 | 7800円 税別 | その他の機能 | 2人同時プレイ可 |
| 容量 | 16M | 開発状況 | 100% |

| 言語変更によるバージョン違い収録 | |
|---|---|
| 日本版 | 日本、繁体、韓国 |
| アメリカ版 | 上の言語以外 |

1·2 PLAYERS

### シリーズ屈指の人気を誇る2作目を収録

「メガドライブ」を代表するベルトスクロール格闘アクション。リリースされた計3作のうち、メガドライブミニは最もファンの評価が高い2を収録。古代祐三サウンドにのって気持ち良く暴れよう。







### 連携も楽しめる2人同時プレイ!

本シリーズは当時のコンシューマーハードでは珍しい2人同時プレイを最初から実現。描かれた大型のキャラクターが同時に動くさまは、アクションゲームファンの心をわしづかみにして離さなかった。





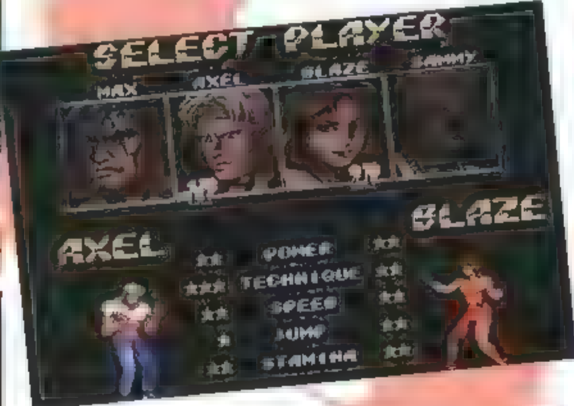
2人同時プレイの際は、それぞれ戦うだけでなくひとりが敵を羽交い絞めにしてもうひとりが攻撃するといった連携プレイも可能。効率よく戦うだけでなく、そうした"遊び"があったのも実にいい。

## 悪のシンジケートに立ち向かう4人のキャラクターたち!

### アクセル



ベルトスクロールアクションの進化において、キャラクターの多彩さは絶対に欠かせない要素のひとつ。本作には、スピードやパワーなど特徴づけがしっかりなされた4人のキャラクターが登場。前作から技のバリエーションが大幅に増し、大型化したグラフィックと相まってより爽快かつ迫力あるプレイが楽しめる。




### ブレイズ



### マックス



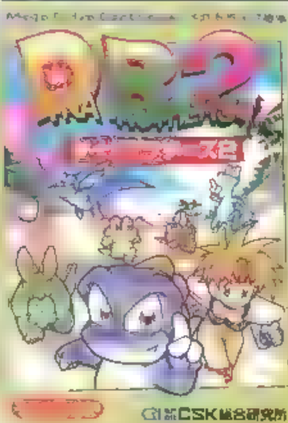
格闘アクションをあまりやらない人は、動きや技にクセが少ないバランス型のアクセルかブレイズがおすすめ。逆に慣れていたりマニアックな人はパワー型のマックスかトリッキーなサミーでチャレンジ。対戦格闘ゲームのように1対1で戦えるモードもあるので、友だち同士で大騒ぎしながら楽しみたい人にも最適だ。

### サミー





©SEGA MUSIC©YUZO KOSHIRO




# ダイナブラザーズ2

## 宇宙人をやっつけろ！　リアルタイムコミカルシミュレーション

| | | | |
|---|---|---|---|
| 発売日 | 1993年12月3日 | ジャンル | シミュレーション |
| メーカー名 | CRI | 継続機能 | パスワードコンティニュー |
| 価格 | 8800円(税別) | その他の機能 | 2人対戦プレイ可 |
| 容量 | 20M | 開発状況 | 100% |

| | |
|---|---|
| 言語変更によるバージョン違い収録 | |
| 日本版 | すべての言語 |




### 恐竜を繁殖させて宇宙人を倒せ

恐竜たちを使って、侵略してきた宇宙人を撃退するのが目的のこのゲーム。プレイヤーは創造神となり、恐竜たちを産み出し、繁殖させ、パワーをためてそのパワーでまた別のコマンドを実行するというのが流れだ。ゲームモードはメインの「ストーリー」のほかに3つ。まずは「れんしゅう」で基本の流れを覚えていこう。





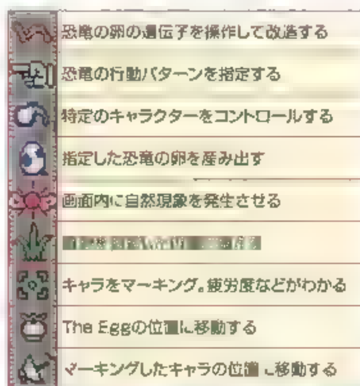


### パラメータ表示とコマンドを覚えよう

画面右にあるパラメータ表示とコマンド群は、ゲームを進める上での基本となる部分。まずはこの見方と9つのコマンドを覚えよう。コマンドはマップによっては使用できないものもあるぞ。

マップは意外と広かったりするので、全体マップを活用しよう。




### 基本は卵を産んで繁殖させること

ゲームの基本となる流れは、卵を産み出す「The Egg」を使って恐竜の卵を産み出し、孵化させる。最初は必要パワーの低い草食獣を産み出すことになる。

草食獣には食事となる「草」が必要。コマンドで雨を降らせ、草を育てよう。パワーがたまったらまた卵を産み出す。草を育てる。パワーがたまる…。という具合だ。



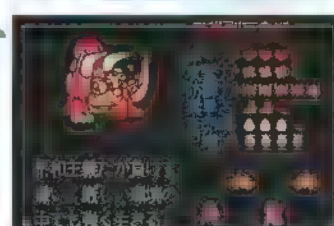


### 登場する恐竜は全部で6種類！

登場する恐竜は右の6種類。種類によって、卵を産み出すための必要パワーが異なる。紹介画面は裏パスワードで表示できたが、メガドライブミニではすぐ出せるぞ。



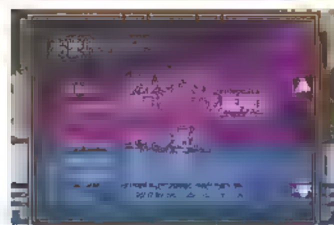
ステゴ　基本的なステータスは低いが、繁殖力が高く、生体パワーをたくさん上げてくれる



トリケラ　6種の中で防御力は最強。繁殖力も高めで、生体パワーを上げてくれる



アロ　素早さに長けているが、あまりウロウロせず、近づいてきた敵を素早く捉える





ティラノ　体力、攻撃力ともに高く好戦的。鼻が利き、敵を探して襲いかかる

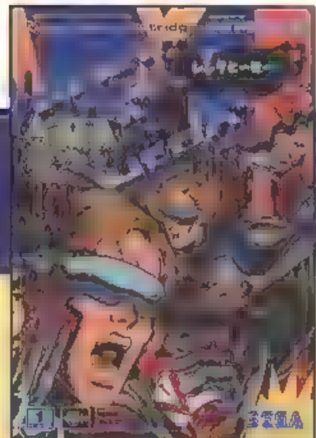


プテラ　ステータスはそれほど高くないが空を飛べるため地形の影響を受けにくい

ビーちゃん　素早さに長けているが攻撃力は低い。敵の卵を食べる

©SEGA

# レンタヒーロー




## 変身ヒーローでGO!!!!　コンバットアーマーはレンタル式

| 発売日 | 1991年9月20日 | ジャンル | ロールプレイング |
|---|---|---|---|
| メーカー名 | セガ | | バッテリーバックアップ |
| 価格 | 8700円(税別) | その他の機能 | ― |
| 容量 | 8M | | |

| 言語変更によるバージョン違い収録 | |
|---|---|
| 日本版 | すべての言語 |



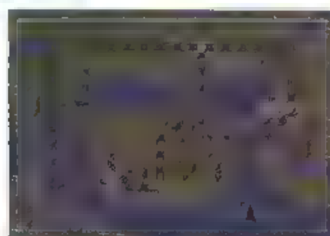



## パロディ要素たっぷりのB級ヒーローアクションRPG!

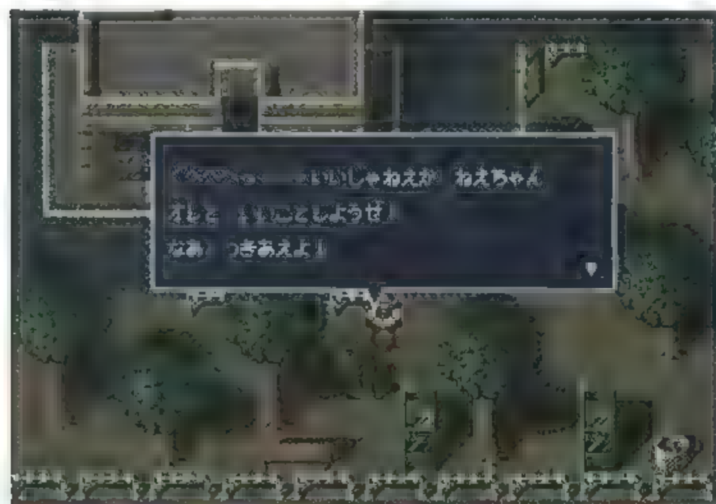
ひょんなきっかけでコンバットアーマーを手に入れた主人公がヒーローに変身し、あらゆる依頼をこなしていくという異色のアクションRPG。依頼は出前のお届けや暴漢退治などさまざま。成功すれば報酬が貰え、アイテム購入やアーマーのパワーアップ、武器の開発費用に充てることができる。なお、コンバットアーマーはレンタル品で、定期的にお金を払わないと強制的に差し押さえられてしまうぞ。どうにも締まりのないヒーローだが、世のため人のため、頑張れやまだたろう！　戦えレンタルマン！（※どちらも名前入力で何も入力しなかった時のデフォルトネーム）



▲仕事の依頼は自宅の[illegible]「OTERA DRIVE」で受ける。ちなみに[illegible]の開発元はSEGA」だ（笑）



▲[illegible]




▲公園で怪しい男に絡まれる女性を発見。レンタヒーローに変身して[illegible]報酬は[illegible]

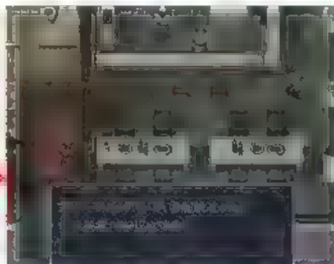



▲戦闘時は固定画面のアクションに変化。武器開発を行えば[illegible]も使えるぞ

## バッテリー切れに要注意！

変身中はマップ上での移動速度が速くなるが、バッテリーが徐々に減っていき、0になると変身が解けてしまう。残量はステータス画面から確認できるが、アーマーの色でも大体の残量がわかるぞ。

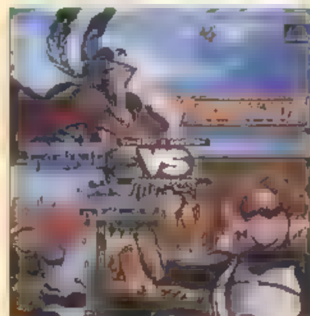


▲[illegible]が0になると変身できなくなる[illegible]

### その後のレンタヒーロー

本作は当時大人気という程では無かったものの、非常に息の長いタイトルだ。メガドライブ版の約9年後、2000年にドリームキャストでリメイク作『レンタヒーローNo.1』が発売。さらにその18年後、2018年にはまさかの舞台化。そして2019年にメガドライブミニ収録……。次は27年後くらいに新展開があるかも（気の長い話）。




▲[illegible]


© SEGA




# コミックスゾーン

## こんなに戦闘力の高いマンガ家がかつてこの世にいただろうか?

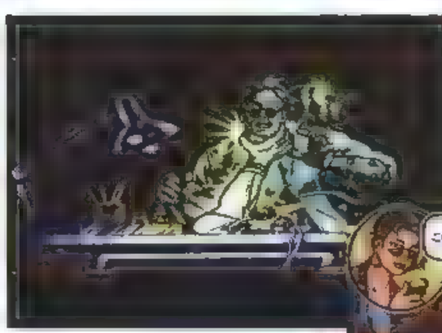
| 発売日 | 1995年9月1日 | ジャンル | アクション |
|---|---|---|---|
| メーカー名 | セガ | 継続機能 | コンティニュー(3回) |
| 価格 | 7800円(税別) | その他の機能 | ー |
| 容量 | 16M | 開発状況 | 100% |

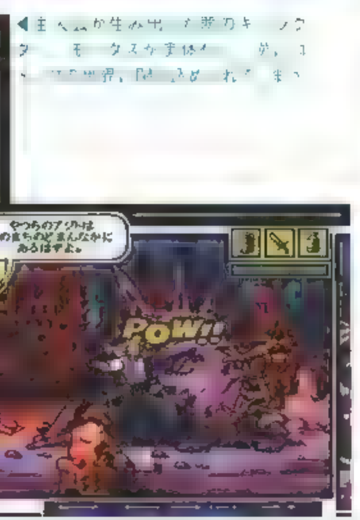
| 言語変更によるバージョン違い収録 | |
|---|---|
| 日本版 | 日本、繁体、韓国 |
| アメリカ版 | 上の言語以外 |




## 異世界転生!? マンガ家が自分のマンガの中で大暴れ!

## 当時話題になった稀少ソフトがメガドライブミニで復活!


◀主人公が生み出した悪のキャラクター、モータスが実体化……世界に閉じ込められてしまう



▶フキダシやモノローグ、アメコミ的効果音など、マンガ表現が……

本作はメガドライブ末期に発売されたが、出荷数が少なくプレミア化していたタイトル。アメコミの世界に入ってコマからコマへ飛び移り、悪のキャラクター達と戦う軽快なアクションゲームだ。個性的な内容だけに、今回で手軽に遊べるようになったのは嬉しい限り。また、本作は6ボタンパッド対応で、所有アイテムをボタンひとつで使用できる。6ボタンパッド標準搭載のメガドライブミニだけに、こちらも地味に嬉しいポイントだ。

## アイテムを活用してシナリオをクリア!

**パワードリンク**



体力を回復するアイテム。回復量はゲージの半分程度。

**ロードキル**



主人公のペット。敵を攻撃したり仕掛けを解除してくれる。

**アイアン・ナックル**



スーパーヒーローに変身して画面の敵を一掃する強力アイテム。

**ナイフ**



離れた所から攻撃できる飛び道具。仕掛けの解除にも使える。

**ボム**



壁や扉を爆破したり、敵に大ダメージを与えることができる。

**手榴弾**



放り投げて広範囲の敵にダメージを与えられる武器。

**?マーク**



取るまで何が手に入るか分からない。爆発する場合も……。


▲アイテムは画面……

## マル秘なウラ技を紹介!

オプションの[JUKEBOX]で下の順番通り数字にカーソルを合わせてCボタンを押そう。

●無敵

(3 12・17 2 2 10 2・7 7・11)

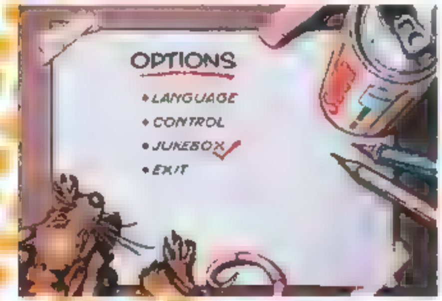
攻撃を受けてもライフが減らなくなる。

●ステージセレクト

14 15 18 5 13 1 3 18 15 6

上記入力後、1～6のいずれかに合わせてCボタンを押すと、好きな場所からゲームを始められる。

※1～2 エピソード1前半/後半
　3～4 エピソード2前半/後半
　5～6 エピソード3前半/後半



▲入力……"Oh Yeah!"と声が……

# ロード・ラッシュII




「メガドライブミニ」収録タイトル唯一のレースゲームにして無二の格闘アクション!?

| | | | |
|---|---|---|---|
| 発売日 | 1993年7月23日 | ジャンル | レース |
| メーカー名 | EAビクター | 継続機能 | パスワードコンティニュー |
| 価格 | 8900円(税別) | その他の機能 | 2人対戦プレイ可能 |
| 容量 | 8M | 開発状況 | 100% |

| 言語変更によるバージョン違い収録 | |
|---|---|
| 日本版 | 日本、繁体、韓国 |
| アメリカ版 | 上の言語以外 |




## 「果てしなき自由」を標榜した非合法公道バイクレース第2弾!!




▲[illegible]3Dな[illegible]描かれる

米エレクトロニック・アーツが91年にリリースした『ロード・ラッシュ』(※日本版はEAビクターが92年にリリース)の続編。プレイヤーは"ラッシャー"と呼ばれる荒くれライダーのひとりとしてアメリカ5都市(アラスカ、ハワイ、テネシー、アリゾナ、バーモント)の公道で行われるレースに参加。ラッシャー同士の妨害行為は自由。さらに非合法レースということで、各州の白バイ警官が"現行犯逮捕"を狙うという危険な状況下でしのぎを削りあうのだ!



▲激しくアップダウンするコースを高速で駆け抜ける疾走感は、本作ならでは



▲レース後には結果に応じた寸劇デモが。ドット絵アニメファンは必見!?



並走するライバルに打撃系の攻撃を繰り出せるのが『ロード・ラッシュ』シリーズの真骨頂。相手も容赦なく反撃してくるので、いかに乱戦を制するかが順位アップのポイントだ。

パンチ



[illegible]

キック



[illegible]

クラブ



[illegible]

チェーン



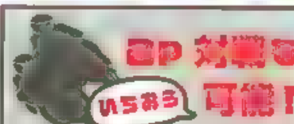
[illegible]

## 賞金を稼いで好みのバイクに乗り換えよう

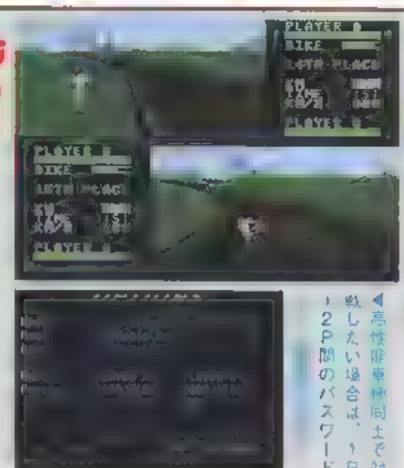
本作は、全5コースを3位以内で完走するごとに、走行距離が延び、ライバルの平均速度がアップした、より高難易度なレースに参戦できるようになる。勝ちぬくために欠かせないのが、バイクの新調。加速とコーナリング重視の"ULTRA LIGHT"、トップスピードにこだわった"SUPER BIKE"、一定時間驚異的なブーストがかかるニトロシステム搭載の"NITRO CLASS"の3タイプがあり、それぞれ性能が異なる5車種が用意されている。より高性能な車種を入手するには、レースを繰り返して賞金を稼ぐ必要がある。



▲バイクは所持金+マイバイクの下取り価格で購入可能。気軽に乗り換えよう




上下分割画面による2人同時プレイには、CPU制御のライバルとともに競いあう"Split Screen"と、2台のみで走る"Mano A Mano"の2つのゲームモードが。しかしながら前者は、処理速度的にかなり無理をしている感が…。



◀高性能車種同士で対戦したい場合は、1P・2P間のパスワード



© 1993, 2019 Electronic Arts Inc. Road Rash is a trademark of Electronic Arts Inc

## 「その一瞬」しかない場面を見逃すな！

『ロード・ラッシュII』には、昨今の3Dゲームでは標準装備の"物理演算エンジン"のようなものが搭載されている。具体的には「バイクが特定の物体――縁石や低い姿勢の動物、倒れている他のバイクに乗り上げると大ジャンプする」などの単純な仕組みだが、これらによって旧来の2D（疑似3D）ゲームとは思えない、圧倒的に自由でフレキシブルな展開を楽しめるようになっているのだ！



▲ [illegible]



▲ [illegible]


▲ [illegible]


▲ [illegible]

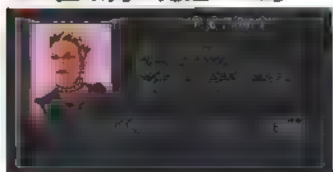
## 荒くれ者たちの人間関係（?）にも注目

レースを競う14人のライバル・ラッシャーにはひとりひとり名前があり、最大体力値も異なる。さらに、レース開始時の武器携帯の有無も決まっていたりと、特徴づけがしっかりされている。レース中では外見が同じこともあり、「コイツは武器を持っているから奪い取ってやろう」などと咄嗟に判断しづらいが、"おなじみの連中と走っている感"は存分に味わえる。

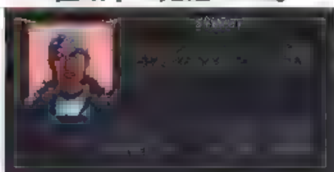
ラッシャーの一部および白バイ警官には、顔グラフィックとともに、レース後の激励（罵倒）コメントが用意されている。このコメント、バリエーションが豊富な上に、実にとぼけた味わいがある。セリフや登場ラッシャーはレベルごとに変化。それらを見ることをモチベーションに遊ぶのもいいだろう。

### レース後の関係者のお言葉
（ほんのごく一例です）

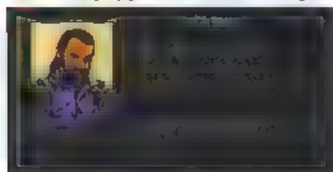
■3位以内で完走した時…



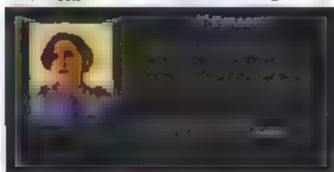
■4位以下で完走した時…



■バイク故障でリタイアした時…



■逮捕でリタイアした時…



## 焼け石に水かもしれないけど多少は役立つ ラッシャー心得

運要素が大きいゲームだが、対応策は立てられる！

### ①基本は右車線走行で



ラッシャーたちに無関心を決め込んでいる自動車は、法律に従って右側通行している。左車線の車は対向のため、接近速度がとても速く、危険だ。

### ②ショートカット地点を把握



トップスピードが出る高性能なバイクに乗るほど大ジャンプ [illegible] 要に。ここだ、という縁石の位置をしっかり覚えておこう。

### ③エンジン音も攻略情報



オプション設定でBGMをオフにすると、バイクの速度によって高さが変化するエンジン音が。「このコーナーはこの音で十分曲がれる」などの参考に。

# レッスルボール

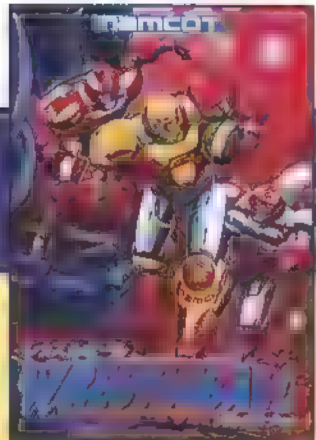
## タックルに熱中しちゃってボールを忘れちゃあ、困るぜ!

| 発売日 | 1991年2月8日 | ジャンル | スポーツ |
|---|---|---|---|
| メーカー名 | ナムコ | 継続機能 | パスワードコンティニュー |
| 価格 | 5800円(税別) | その他の機能 | 2人対戦プレイ可能 |
| 容量 | 4M | 開発状況 | 100% |

| 言語変更によるバージョン違い収録 | |
|---|---|
| 日本版 | すべての言語 |






## これぞスポーツの合成異種格闘技戦!

「レッスルボール」とは、アメフトにサッカーのエッセンスが入った球技。しかしそこに「格闘技」の要素が掛け算された、「得点さえ入ればなんでもいい!」というものなのだ。なので試合中のキモとなるのは「タックル」。これで試合相手にラリアットやドロップキックなどを喰らわせて、気絶させ、ゴールへボールを押し込もう。



▲まずは使用するチームを選ぶ。ナムコスターズ以外は格闘技のチームとなっている



▲チーム選択後はボーナスポイントを選手に割り振る。チームの穴をここで埋めよう



◀試合開始の「スクランブル」。ここからどんな戦術で[illegible]



▶タックルを決めて相手を押し倒そう。まず[illegible]を自在に操れるように練習しよう

### 操作方法一覧

| | プレイヤーの状態 | Aボタン | Bボタン | Cボタン | 方向キー |
|---|---|---|---|---|---|
| フィールドプレイヤー | ボールを持っていない | タックル | — | カーソル交換 | 移動 |
| | ドリブル中 | シュート | キックパス | ブリング | 移動 パスの方向 |
| | ブリング中 | カウンターアタック | ハントパス | ドリブル | 移動 パスの方向 |
| | ボールの軌道上 | ボレー | — | — | 移動 ボレーの方向 |
| キーパー | ボールを持っていない | タックルジャンプ | — | — | 移動 タックルの方向 |
| | ボールを持っている | — | キックパス | — | 移動 パスの方向 |

### 隠しチームで遊ぼう

チームセレクト画面で、Bボタンと方向キーの下を押しっぱなしにしておくと、画面が下にスクロールし、4つの隠しチームが出現する。全体的に強いチームなので、なかなか勝てない時に活用してみよう。



## 出場チーム一覧




パスの正確さには定評があるが、選手の速さや力は弱い

柔道の有段者が結成したチームだが、その技が活かせなく弱めである

全体的に能力バランスの取れたチームだが逆に可もなく不可もない

オフェンス役の選手のスピード能力が高いのでこれを活かしていこう

スピードの点でやや欠点があるが、高いスタミナでタックルに負けない

終盤に位置する選手のパワーが高く、それを盾にした戦いが向く

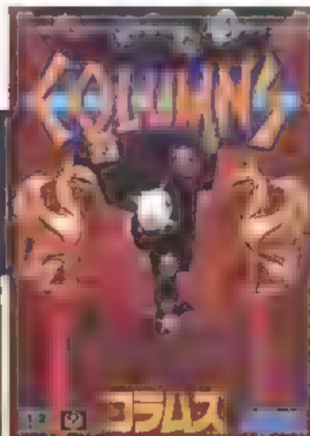
全体的に能力が高くスピードも速い。やや低めのパワーもカバーできる

ここにある8つのチームの中では最強と言えるタックルでどんどん攻めろ



©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.

まったくのオリジナル作品として世に出たこのタイトルは、当時のメガドライブユーザーがナムコのメガドライブタイトルに対して持っていた物足りなさを払拭。遊ぶたびに手応えを感じる秀作として、人気を得ました。そのためまたたく間に売り切れてしまい、なかなか入手出来なかったユーザーも多かったのです。それが今「メガドライブミニ」で遊べるようになりました。



# コラムス

## 宝石が消える瞬間の煌めきに人生の意味を知る思考実験型ゲーム

| | | | |
|---|---|---|---|
| 発売日 | 1990年6月30日 | ジャンル | パズル |
| メーカー名 | セガ | 継続機能 | コンティニュー |
| 価格 | 5500円(税別) | その他の機能 | 2人対戦プレイ可能 |
| 容量 | 1M | 開発状況 | 100% |

| 言語変更によるバージョン違い収録 | |
|---|---|
| 日本版 | 日本、繁体、韓国 |
| アメリカ版 | 上の言語以外 |




## 落ち物パズルの新境地を開拓したアーケードゲームを忠実に再現!!

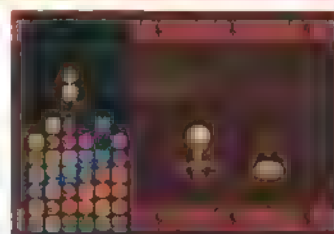
落ち物パズルの元祖『テトリス』が「つねに"最適解"を出し続けなければならないゲーム」だとすれば、『コラムス』は「宝石の"消えざま"を楽しむゲーム」と言えるのかもしれない。

上方から縦3つ並びのピース状で降ってくる宝石を制御してフィールド内に積み重ね、その際に同色の宝石を縦・横・斜めいずれかの直線上に3つ以上並べて消すことをひたすら繰り返す『コラムス』。"マッチ3ゲーム"に通じるカジュアルな基本ルール、宝石が消えたことによる配置変化によって第一、第二の宝石消しが発生する"連鎖"の概念、そして、設置した場所と同色の宝石を画面上から消し去る特殊アイテム"魔宝石"……などによって、ブロックを気軽に、かつ一度で大量に消す爽快感を多くのゲーマーに知らしめた作品だ。

メガドライブ版は、先行リリースされたアーケード版の内容を忠実に再現しつつ、おまけのゲームモードが追加されている。



▲ギリシャ〜中東の古代文化をモチーフにしたグラフィックと静かなBGMが、独特の神秘ムードをかもしだす



▲アーケードモードのアドバタイズデモでは、本作の基本ルールがこれ以上ないというほどわかりやすく解説されている



▲アーケードモードでは左(1P)と右(2P)のフィールドでそれぞれ独立したプレイを楽しめる

COLUMNS COLUMN

### 知っているとちょっといい話

#### ●一粒で二度おいしく魔宝石を使うべし



魔宝石を置いた時に、3つの魔宝石がすべて画面に出きっていない状態だと、まとめ消し後に魔宝石が画面に取り残され、再びまとめ消しが発動する。リスクは高いけど、狙う価値は十分!

#### ●好みの流れで宝石が落ちるまで再起動すべし



降ってくる宝石の組み合わせは毎回ランダムではない。タイトル起動直後の1回目は必ず同じ順番なのだ(※魔宝石出現時まで)。運に左右されず高みを目指したい人はリセット・マラソンを。

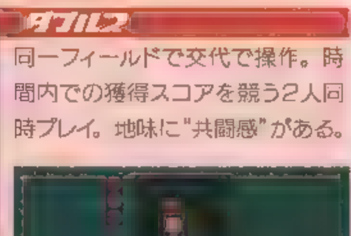
後のシリーズに多大な影響を与えた

### メガドライブ版オリジナルのゲームモード



**ダブルス**

同一フィールドで交代で操作。時間内での獲得スコアを競う2人同時プレイ。地味に"共闘感"がある。



初期配置されている、光り輝くターゲットの宝石を消すまでのタイムを競い合うモード。ダブルス可能。

**フラッシュコラムス**

©SEGA

# ぷよぷよ通

## 相手に勝ったら勝利の「Vサイン」じゃなくって「通」サイン!

| | | | |
|---|---|---|---|
| 発売日 | 1994年12月2日 | ジャンル | パズル |
| メーカー名 | セガ | 継続機能 | コンティニュー |
| 価格 | 6800円(税別) | その他の機能 | 2人対戦プレイ可能 |
| 容量 | 16M | 開発状況 | 100% |

| 言語変更によるバージョン違い収録 | |
|---|---|
| 日本版 | すべての言語 |

1-2 PLAYERS



### 「通」好みに大幅パワーアップ!

当時、アーケード版からメガドライブ版までの間隔が短かったことで話題になった本作。まさに「通」と言える出来栄えの1本だ。

デモ画面もアーケード版そのまま! 「とことんぷよぷよ」はなくなったが、それを補って余りあるパワーアップをしているぞ!

▲ゲーム解説画面もアーケード版そのまま

▲アーケード版にはないオプションもある

▲ぷよぷよ通と言えばこのデモ画面

### 規定規定点数をクリアして塔を制覇～ひとりでぷよぷよ

1人プレイは、塔にいるCPUキャラと対戦して上へと上っていく。各レベル(階)に複数のキャラがいるが、設定された経験値(ポイント)を獲得することができればクリアとなり、次のレベルに進める。最終決戦であるレベル6までたどり着き、高飛車3人衆を倒せばクリアだ。

▲舞台となる塔 下アキャラ達が出現

▲相手が決定すると簡単なプロフィールが

▲戦闘が不利になると顔が変わる

▲勝つと経験値ポイントが獲得できる

### ルールを変えていろいろ遊べる～ふたりでぷよぷよ

2人対戦プレイは、さまざまなルール設定が行えるのが「通」の特徴。ぷよがいくつつながると消えるとか、ゲームルールの基本となる対戦上の設定を調節できる。普段のやり方だけでは通用しないかもだ。もちろんハンデも設定できるので、みんなで楽しめるぞ。

▲対戦プレイのモードは6種類ある

▲右下の「えでぃっと」を選択すると

▲さら、細かく 複数要素の設定が可能

| | |
|---|---|
| ぷよはいくつで消えるか | ぷよをいくつつなげると消えるかを設定。最大は72 |
| おじゃまを1つ降らせる点 | おじゃまぷよを1つ送るための点数を設定。10～250 |
| おじゃまを消した時の点 | おじゃまぷよを1つ消した時の点数を設定。0～250 |
| おじゃまぷよのかたさ | かたさを「ふつう」「かたい1」「かたい2」から設定 |
| 連鎖の倍率の上がりかた | 連鎖した時の点数倍率の上がりかたを4種類から選択 |
| 全消しで降らせる個数 | 全消しで相手に送り込むおじゃまぷよの数を設定。0～250 |

### 「通」なぷよ技～おぷしょんのおまけ

2P側にもパッドをつなぎ[おぷしょん]で…同時に押すと[IO TEST]…[ポイント制]の2つから選べるようになる。



©SEGA




# テトリス®

**4つの正方形=テトロミノのパズル。転じて世界的テレビゲームになりました**

| | | | |
|---|---|---|---|
| 発売日 | 2019年9月19日 | ジャンル | パズル |
| メーカー名 | セガ | 継続機能 | コンティニュー |
| 価格 | ― | その他の機能 | 2人対戦プレイあり |
| 容量 | 4M | 開発状況 | 100% |

| 言語変更によるバージョン違い収録 | |
|---|---|
| 日本版 | 日本、繁体、韓国 |
| アメリカ版 | 上の言語以外 |



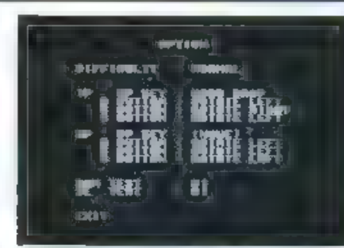

## 2019年に舞い降りたメガドラ新作はアーケードからの移植だ！

4つの正方形のブロックからなるピースを回転させ、隙間ができないよう積み重ねていく。横1列にブロックが埋まると、その段のブロックが消え、上のブロックが落下する。単純なルールだけれども、遊びだすとやめられない。その面白さで世界中を虜にしたゲームがこの『テトリス』だ。

メガドライブ版は1989年に発売予定だったが、発売されず幻のタイトルに。それが今回「メガドライブミニ」の新タイトルとして遊べるようになった。元となっているのはアーケード版『テトリス』。当時印象深かった背景画像も収録されている。テクニックを駆使してハイスコアを目指せ！



▲タイトル画面にさんぜんと輝く「SEGA」のロゴ。実に30年もの時を経て、メガドライブ新作として……登場

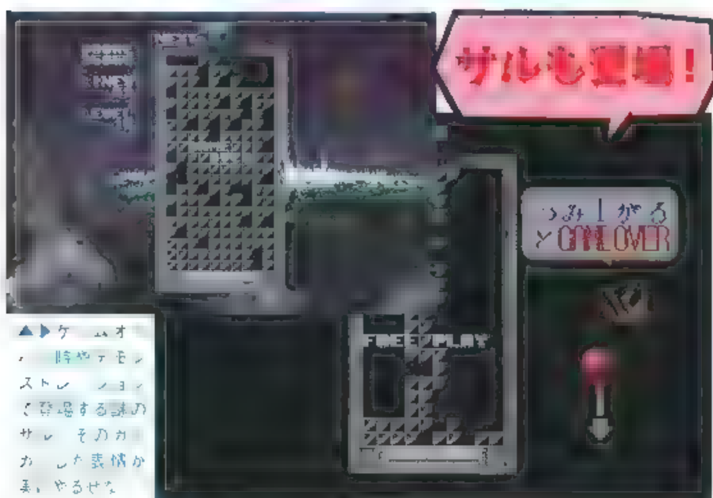

▲オプション設定画面。左右両方向への回転が可能。片方向だけしか回転しない設定にも変更できる



▲ゲームレベルが上昇していくと背景画像が変化。徐々に近代的な写真になっていく



▲2人対戦モード。対戦とはいっても相手の邪魔をするわけではなく、スコアを競うモードだ



▲▶ゲームオーバー時やデモンストレーションで登場する謎のサル。そのガッカリした表情が実にやるせない

### 回してハメ込め！ 必須のテクニック！

『テトリス』で出現するピースは下にある7種類。何が落ちてくるかはランダムなので、瞬間的かつ正確な状況判断が必要となる。右のように一見入りそうにない箇所にピースをハメ込む「回転入れ」という技も存在する。





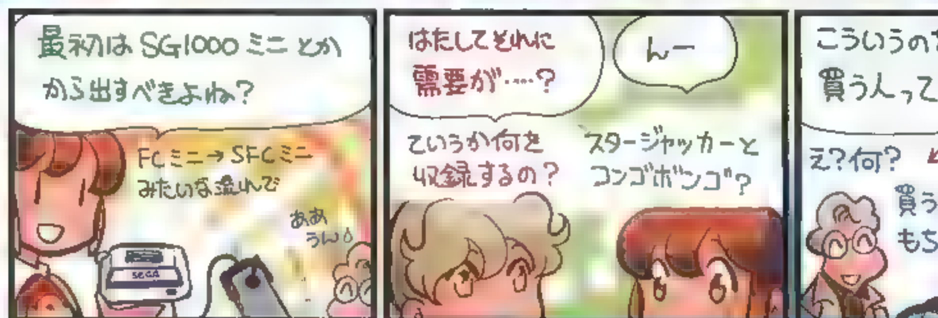
Tetris ® & © 1985 ~ 2019 Tetris Holding. Tetris logos, Tetris theme song and Tetriminos are trademarks of Tetris Holding. The Tetris trade dress is owned by Tetris Holding.
Licensed to The Tetris Company. Tetris Game Design by Alexey Pajitnov. Tetris Logo Design by Roger Dean. All Rights Reserved.
Certain original characters and music owned by SEGA. © SEGA

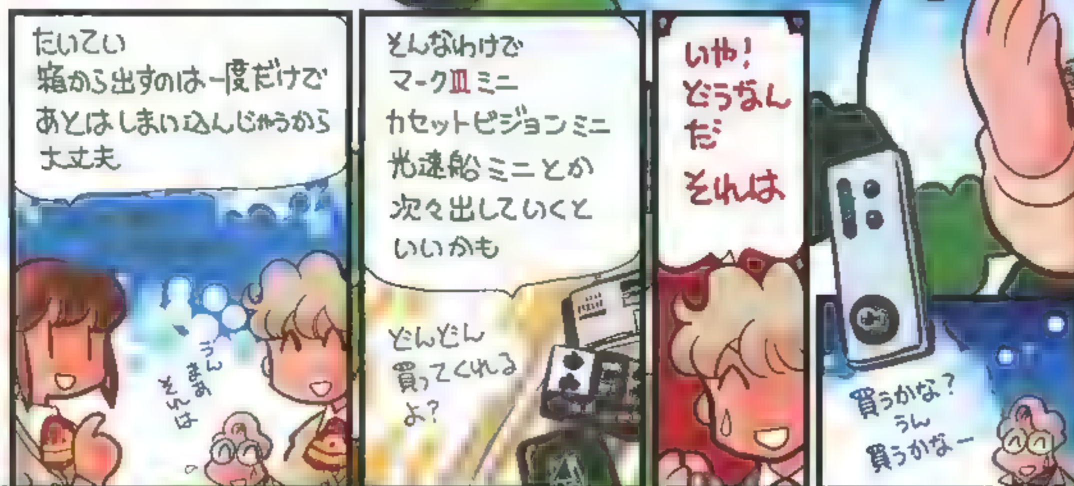

とかいうわけで
メガドライブミニ
よーっ♡
by 竹本泉
アドバンスド大戦略が収録されてないー
いや ないんだろうなーとは思っていたけど
ぐはっ
ないのかー
実際にないとわかるとダメージが大きい
いや、なんていうか こう メガドライブの思い出っていうと
全部がA大戦略に上書きされちゃってるんだよねー
他の物が思い出せない
あー
まあ いいか
あと、メガロマニアとか?
ハイブリッドフロントが収録されてるし♡
いや、そういう問題じゃないよね?
メガドライブを最初に見た時
1988年 メガメガーッ
こ これは
あと ハードドライビンと ペペンがペンゴは何故未収録なのか……
何この大きさ
そう!
とか思いました
コントローラーもちょっと
どこの巨大女子中学生向けに作ったんだよ
えっ? 巨大女子中学生って何?
おまけになんか軽いー。振るとカラカラ音がするのは仕様だからねー?

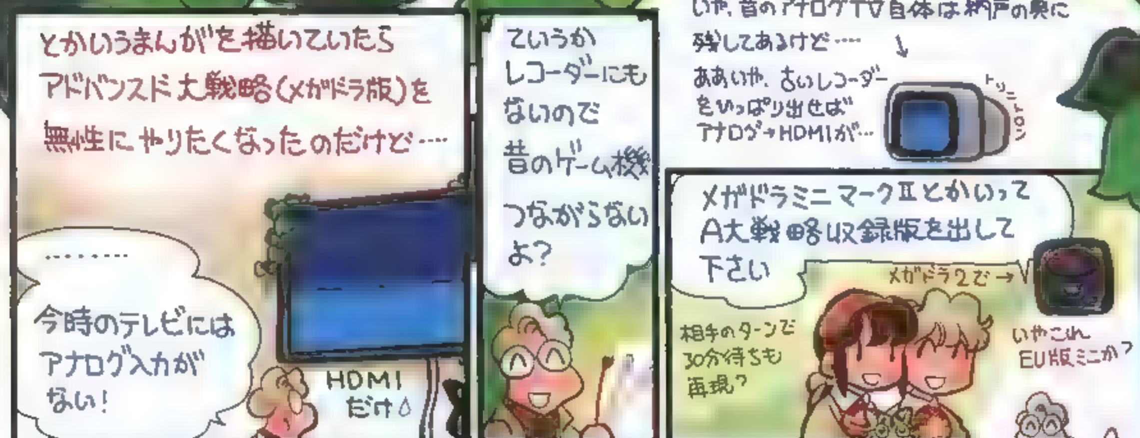




いや アメリカ人は大きい方が好きそう ってていうか ジェネシスジャイアンとか言って 昔のビデオデッキサイズで出したら爆売れ？




いや、よく考えたら カートリッジを挿せるようにして ゲーム40本入りカートリッジとかを次々出せばよかったかもー
まあみんな思うんだろうけど

おしまい

# 特別付録

●[illegible]

●[illegible]

●DVD-ROM[illegible]

BEEP! MEGADRIVE ▶メガドライブ◀ & メガドライブFAN

# 復刻DVD-ROMの使い方

## 1 パソコンなどDVD-ROMが読み取れる環境を準備する

付録DVD-ROMには、「メガドライブミニ」収録ゲームについて「メガドライブFAN」「BEEP! メガドライブ」で掲載された様々な記事が収録されています。まずはDVD-ROMが読み取れる環境を準備しましょう。

## 2 DVDドライブに付録のDVD-ROMをセットする

次にDVDドライブに付録のDVD-ROMをセットします。WindowsならエクスプローラーからMacならデスクトップ上にDVD-ROMが表示されているか確認してください。

●DVDの名前、アイコンが表示されない場合は、他のDVD-ROMなどが読み込めるか確認してください

●稀にお使いのドライブと付録DVD-ROMの組み合わせでのみ、うまく読み込めないことがあります。他のパソコンなど読み取り機器がある場合は、そちらでお試しください

## 3 DVD-ROM内のフォルダを開く

DVD-ROM内のフォルダは、[ゲーム別フォルダ]に別れています。読みたいゲームのフォルダを開くと、雑誌別のPDFデータが収められています。

●ファイル名に[MD] メガドライブFAN掲載の記事

●ファイル名に[BE] BEEP! メガドライブ掲載の記事

●本誌 各雑誌の本誌に掲載された記事。特報や新作特集、攻略記事、ウル技(裏技)、読み物記事など

●付録 各雑誌に別冊付録として付いたもの。付録内に掲載された記事も含む

## 4 Acrobat Readerなどを使ってPDFを開く

各雑誌の復刻記事がPDFで収録されているので、読みたいファイルを開きます。

●収録ファイルは通常のPDFファイルです。お手持ちのタブレット、スマートフォンなど、PDF閲覧が可能な機器に、PCから転送して読むことが可能です

●Acrobat ReaderなどPDFを開けるプログラムがお使いの環境にない場合は、インターネットで[Acrobat Reader]を検索することで、Adobe社のサイトからダウンロードが可能です

●左の方法で確認後、他のROMは読み込めて、付録DVD-ROMのみが読み込めない場合は、下記にある連絡先までご連絡ください。交換手続きをいたします


### 禁無断転載

本[illegible]スキャン[illegible]タル化等の[illegible]、および付録DVD-ROM[illegible]で[illegible]ています。[illegible]にスキャンやデータ化することは、[illegible]

乱丁・落丁や本の内容、DVD-ROMの不良に関するお問い合わせは（03-6304-1371 株式会社アンビット）までお願いします。


### ●PDF収録の画像について

通常の記事や付録はページを丸ごと、ウル技(裏技)やCOMMING SOONなどのリリース告知ページは、誌面の一部分をスクラップし並べる形でPDF用の画像を作成しています。

付録DVD-ROMに収録されているのは、「メガドライブミニ」収録ゲームが発売された当時の「メガドライブFAN」および「BEEP! メガドライブ」を画像スキャンし、PDF化したものです。誌面のデジタルデータそのものではなく、古い雑誌からのスキャンになりますので、劣化による痛み、汚れ、また今回、ご協力いただいた方々からお借りした本による制作のため、製本による歪みなどが画像に写り込んでいる場合や雑誌制作上の断裁による文字などの切れがある場合があります。ご了承ください。

付録DVD-ROMには、制作当時のオリジナリティ、時代背景を尊重し、記事を当時のまま収録しています。また、各メーカー様のご協力により、多くの記事を収録しておりますが、一部肖像権やイラストの権利関係などで掲載されていないページや企画、箇所があります。ご了承ください。


HYPER EXCITING MEGA-GAME MAGAZINE!! BEEP! メガドライブ FAN
▶2誌合体! メガドライブミニ 総力特集号◀

ATM MOOK

●発行／株式会社アンビット ●発売／株式会社徳間書店 ●発行人／山森尚 ●編集人／さあにん@山本直人 ●特別協力／川口洋司 ●編集デスク／佐伯憲司 ●執筆／秋山未歩・稲元徹也(TETSU)・井ノ川結希・柳田理子(ホンダべるの)・小林仁(ロンドン小林)・戸塚伎一(qbert)・豊臣考和 ●校閲／曽根文詞 ●デザイン／GETTARADICCA ●協力／有限会社エムツー・小西秀樹・株式会社トレジャー ●表紙イラスト とます ●印刷・製本 凸版印刷株式会社 Printed in Japan



©SEGA



## DVDディスク取扱い上の注意

- ディスクには指紋、汚れ、キズなどをつけないようにお取り扱いください。正常にデータを読み込むことができない可能性があります。もしディスクが汚れてしまったときは、柔らかい布でディスクの中心から外の方向に、放射状に軽くふきとってください。ベンジンやレコードクリーナー、静電気防止剤などは、ディスクを傷めることがありますので使用しないでください。
- ディスクの両面にはシールを貼りつけたり、鉛筆やペンで文字や絵を書かないでください。
- ディスクに強い圧力などを加えて変形させないでください。ひび割れ、変形、湾曲、または接着剤やテープなどによって修復されたディスクは、絶対にプレーヤーで再生しないでください。プレーヤーの故障の原因となります。
- 使用後は、必ずディスクケースなどに収め、直射日光のあたる場所やストーブ、ヒーターといった熱源のそばを避けて保管してください。また湿気やホコリの多い場所での保管も避けてください。ケースに保管せずに、重ねたり、斜めに立てかけたりすると、キズや反りの原因になります。
- DVDディスクの梱包には十分な注意を払っておりますが、通進上の事故などによって破損が起きる可能性があります。不測の事故、およびお客様の誤った取扱いによりディスクに生じたキズ、破損などに関しましては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。

の内容を閲覧するためには、
t Readerなど、PDFを開
です。

いて
のフォルダは、あいう
けられ、ソートできる
す。欠番のタイトルは
PDFが収録されてお
ークが付いているゲー
記事のPDFに加えて、
収録されています。
頭、あるいは途中に白
いる場合がありますが、
を調整するためのもの
ルは単ページ表示でな
も楽しめるようになっ
な画面で見られる際は、
ご利用ください。

SB Creative

メガドライブ
SEGA SATURN MAGAZINE
セガサターンマガジン
Dreamcast Magazine
ドリームキャストマガジン
COMING SOON

# 特別付録

●収録された記事は当時発行された「
FAN」「BEEP! メガドライブ」の画
当時のままのものです。このため、「メ
ニ」収録のゲーム内容とは異なる場合
●収録されているウル技(裏技)、攻略
ライブミニ」収録のゲームでは、実際
場合があります。
●DVD-ROM収録の記事内容につい
お答えできませんので、あらかじめご

HYPER EXCITING / MEGA-GAME MAGAZINE!!

# BEEP! メガドライブ MEGADRIVE FAN

▶2誌合体! メガドライブミニ 総力特集号◀

1000ページ超!! BEEP! MEGADRIVE ▶メガドライブ◀ & メガドライブFAN 復刻 DVD-ROM



ATM MOOK BEEP! メガドライブFAN
2誌合体! メガドライブミニ 総力特集号 とじこみ付録
NOT FOR SALE

## 1 パソコンなどDVD-

付録DVD-ROMに
ガドライブミニ」収録
について「メガドライ
「BEEP! メガドライ
載された様々な記事
されています。まず
ROMが読み取れる
備しましょう。

## 2 DVDドライブに付

次にDVDドライ
DVD-ROMをセット
ndowsならエクスプ
ら、Macならデスク
DVD-ROMが表示さ
確認してください。

●DVDの名前、アイコンが表示されな
●稀にお使いのドライブと付録DVD-
のパソコンなど読み取り機器がある


禁無断転載

本書のコピー、スキャン、デジタル化等の無断複製や無断複製物の配信、および付録DVD-ROMの無断複製や無断複製物の配信は著作権法上での例外を除き禁じられています。本書を代行業者等の第三者に依頼してスキャンやデジタル化することは、たとえ個人や家庭内での利用であっても一切認められておりません。


乱丁・落丁や本の内容、DVD-ROMの不良に関するお問い合わせは 03-6304-1371(株式会社アンビット) までお願いします。

通常の記事や付録はページを丸ごと、ウル技(裏技)やCOMMING SOONなどのリリース告知ページは、誌面の一部分をスクラップし並べる形でPDF用の画像を作成しています。

付録DVD-ROMに収録されているのは、「メガドライブミニ」収録ゲームが発売された当時の「メガドライブFAN」および「BEEP! メガドライブ」を画像スキャンし、PDF化したものです。誌面のデジタルデータそのものではなく、古い雑誌からのスキャンになりますので、劣化による痛み、汚れ、また今回、ご協力いただいた方々からお借りした本による制作のため、製本による歪みなどが画像に写り込んでいる場合や、雑誌制作上の断裁による文字などの切れがある場合があります。ご了承ください。

付録DVD-ROMには、制作当時のオリジナリティ、時代背景を尊重し、記事を当時のまま収録しています。また、各メーカー様のご協力により、多くの記事を収録しておりますが、一部肖像権やイラストの権利関係などで掲載されていないページや企画、箇所があります。ご了承ください。


HYPER EXCITING / MEGA-GAME MAGAZINE!! BEEP! メガドライブ MEGADRIVE FAN ▶2誌合体! メガドライブミニ 総力特集号◀

ATM MOOK

●発行／株式会社アンビット ●発売／株式会社徳間書店 ●発行人／山森尚 ●編集人／さあにん@山本直人 ●特別協力／川口洋司 ●編集デスク／佐伯憲司 ●執筆／秋山末廣・稲元徹也(TETSU)・井ノ川結希・梅田理子(ホンダべるの)・小林仁(ロンドン小林)・戸塚伎一(qbert)・豊臣考和 ●校閲／曽根文詞 ●デザイン／GETTARADICCA ●協力／有限会社エムツー・小西秀樹・株式会社トレジャー ●表紙イラスト／とぼすけ ●印刷・製本／凸版印刷株式会社 Printed in Japan



©SEGA




【注意!!】この本の付録DVD-ROMの内容を閲覧するためには、DVD-ROMが読み取れ、Acrobat Readerなど、PDFを閲覧できるパソコン等の環境が必要です。

## DVD-ROM 収録ゲームリスト


02…アリシアドラグーン
03…ガンスターヒーローズ
05…ゴールデンアックス
06…コミックスゾーン
07…コラムス
08…魂斗羅 ザ·ハードコア
10…サンダーフォースIII 付
11…シャイニング·フォース ～神々の遺産～ 付
12…重装機兵レイノス
13…スーパーファンタジーゾーン 付
14…ストーリー オブ トア ～光を継ぐ者～
15…ストリートファイターIIダッシュプラス CHAMPION EDITION 付
16…スノーブラザーズ
17…スペースハリアーII
18…スラップファイト
19…ソニック·ザ·ヘッジホッグ2
20…ダイナブラザーズ2
21…ダイナマイトヘッディー
22…大魔界村 付
24…タントアール
26…パーティクイズMEGA Q
27…ハイブリッドフロント
28…VAMPIRE KILLER
29…ファンタシースターIV ～千年紀の終りに～
30…ぷよぷよ通
31…ベアナックルII 付
32…魔導物語I
33…武者アレスタ 付
34…モンスターワールドIV
35…幽☆遊☆白書　魔強統一戦
36…ラングリッサーII 付
37…ランドストーカー～皇帝の財宝～ 付
38…レッスルボール 付
39…レンタヒーロー
40…ロード·ラッシュII
41…ロードモナーク ～とことん戦闘伝説～
42…ロックマンメガワールド


●収録ゲームについて

DVD-ROM収録のフォルダは、あいうえお順に連番が付けられ、ソートできるようになっています。欠番のタイトルは今回DVD-ROMにPDFが収録されておりません。付 のマークが付いているゲームタイトルは、本誌記事のPDFに加えて、別冊付録のPDFも収録されています。

PDFページの先頭、あるいは途中に白紙のページが入っている場合がありますが、見開きページ表示を調整するためのものです。PDFファイルは単ページ表示でなく、見開き表示でも楽しめるようになっていますので、大きな画面で見られる際は、ぜひ見開き表示をご利用ください。


BEEP! POWERFUL MEGA-MAGAZINE
MEGADRIVE メガドライブ

SEGA SATURN MAGAZINE セガサターンマガジン

Dreamcast Magazine ドリームキャストマガジン

COMING SOON

SB Creative




HYPER EXCITING MEGA-GAME MAGAZINE!!

# BEEP! メガドライブ MEGADRIVE FAN

**▶2誌合体! メガドライブミニ 総力特集号◀**

ATM MOOK
BEEP! メガドライブ MEGADRIVE FAN
©SEGA
発行日／2019年10月5日
発行人／山森尚
編集人／山本直人
発行／株式会社アンビット
〒112-0013
東京都文京区音羽1-15-15
シティ音羽205号
TEL 03-6304-1371

協力／SBクリエイティブ株式会社
発売／株式会社徳間書店
〒141-8202
東京都品川区上大崎3-1-1
目黒セントラルスクエア
TEL 049 (293) 5521 (販売)

価格：本体2200円+税　雑誌 66452-81
©ambit 2019
印刷・製本／凸版印刷株式会社　Printed in Japan

**ご購入前に必ずご確認ください!**

●付録DVD-ROMに収録されているのは、「メガドライブミニ」収録ゲームが発売された当時の「BEEP!メガドライブ」「メガドライブFAN」を画像スキャンし、PDF化したものです。誌面のデジタルデータそのものではなく、古い雑誌からのスキャンになりますので、劣化による痛み、汚れ、製本による歪みなどが画像に写り込んでいる場合がありますのでご了承ください。

●付録DVD-ROMの内容を閲覧するには、DVD-ROMが読み込め、PDFの閲覧が可能なパソコン等の環境が必要です。TVに接続するDVDプレイヤー、DVDレコーダー等では閲覧できませんのでご注意ください。

●付録DVD-ROMには、制作当時のオリジナリティ、時代背景を尊重し、記事を当時のまま収録しています。また、各メーカー様のご協力により、できるだけ多くの記事を収録しておりますが、一部肖像権やイラストの権利関係などで掲載されていないページや企画、箇所があります。ご了承ください。







ISBN978-4-19-827061-2
C9476　¥2200E (0)